別冊付録 燃えジャス&ギルティギア ゼクス/ファンタシースターオンライン

SEGA OFFICIAL

平成12年12月22日発行(隔週金曜日発行)第2巻第21号(通巻32号)

ファミ通DC ドリームキャスト

2000 DECEMBER 12/22
定価550円



ファミ通ならではの緊急速報!!
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
ソニックアドベンチャー2

注目作完全網羅
デイトナUSA 2001
サンバDEアミーゴVer.2000
ハンドレッドソード
カードキャプターさくら
ソニックシャッフル
青の6号
CHARGE'N BLAST
バイオハザード3
ガンスパイク
ギガウイング2
バスラッシュドリーム
/エアロダンシングi
エアロダンシングF 翼つばさの初飛行
FISH EYES Wild
月華の剣士
バトルビースター
マジック:ザ・ギャザリング
Never7～the end of infinity～
エンジェルプレゼント
ネッパチⅣ/V@VPACHI
プリンセスメーカーコレクション
ほか

徹底攻略!!
パワースマッシュ
L.O.L.～Lack of Love～

特別企画
セガ開発会社探訪 スマイルビット
小玉理恵子×松本紀子対談
～神戸トークライブから～

ファン必見連載
セガガガ
ドリームスタジオ
エルドラドゲート
ルーンジェイド

特報!!
サカつく特大号/探偵紳士DASH!
ファンタシースターオンライン

復活!! 100ページ攻略付録第15弾2大格闘攻略ガイド

燃えろ! ジャスティス学園 ギルティギア ゼクス


こんばんは…わ…じーぽー、5さい…です…げーむ…おとどけに……
Gpara.com
おうちで買える。
おうちに届く。
www.gpara.com
PHANTASY STAR ONLINE
今週のジーパラいちおし
DC ファンタシースターオンライン 12/21発売予定 セガ ©SEGA/SONICTEAM.2000
GB 遊戯王デュエルモンスターズ 遊戯デッキ・海馬デッキ・城之内デッキ 12/7発売予定 コナミ
GB ポケットモンスター クリスタルバージョン 12/14 発売予定 任天堂
PS2 機動戦士ガンダム 12/21発売予定 バンダイ
GB ドラゴンクエストⅢそして伝説へ… 12/8発売予定 エニックス
●5%ポイント還元実施中！●新作から往年の名作、レトロゲームまで品揃え国内最大級です。●ジーパラ特価は、ホームページで。激安商品にもご注目ください。
ジーパラドットコム株式会社 〒153-0064 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー18F TEL03-5740-7958（お客様窓口／月～金10:00～18:00 祝祭日を除く）お問い合わせ：info@gpara.com



…あがりまちた……ずいぶんじみな…かーてん…でちね…なんかにおうし……おんな…いな…そう……です……
Gpara.com™
名前： 川浦敏寿さん
年齢： 22才
星座： かに座
職業： 学生
住まい： 品川区のアパート（木造モルタル二階建て）
趣味： バイクツーリング
好きなゲーム： 野球ゲーム、RPG
品川区という立地条件の良さからか、終電を逃したり、酔っぱらったり、あるいはただ単に暇だったりする友人がふらりと訪れることが多い。男のたまり場。開放的な雰囲気の中に、男臭と哀愁がさりげなく漂っていた。
© 2000 Gpara.com Inc / © 2000 Furi Furi co

アニメ・マンガ・ゲーム・声優・SFX／IT時代のコンテンツ・アーティスト教育

Coming soon パッといこう体験入学

アニメ・映像学部
- アニメーター科（2年）
- デジタルペイント・アーティスト科（2年）
- アニメ監督コース科（2年）
- 背景美術監督コース科（2年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- アニメ音響監督コース科（2年）
- スペシャルメイクアップ・アーティスト科（2年）
- SFX監督コース科（2年）

ゲーム・クリエイター学部
- CGデザイナー科（2年）
- キャラクター・デザイン科（2年）
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- ゲーム・シナリオライター科（2年）
- サウンド・ディレクター科（1年）

芸術学部
- 声優タレント科（1年、希望者は2年）
- ミュージカル・舞台演劇科（2年）
- ミュージック・アーティスト科（2年）

出版学部
- マンガ・コミックプロ養成科（2年）
- エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）

総合学部
- メディア芸術総合学科（3年）



下笠 美穂 作画

代々木アニメーション学院では「無料一日体験入学」あるいは「学院無料説明会」にご参加の全員に、200万円迄の保険金が給付される「リリーフ保険カード」を無料贈呈中です。詳しくは左の頁をごらん下さい。

入学案内書無料進呈


CAPCOM
Dreamcast
鍛えて、鍛えて、鍛えまくれ!
EDITキャラを育てて
闘いの場に臨め!
鍛える青春、
はじまる。
鍛えて、キャラをつくれ!
鍛えて、格闘に挑め!
君だけのEDITキャラを育成!
「正義と勇気の3プラトン」が炸裂!
データリンク・通信で、
家でもゲームセンターでも楽しさが広がる。
ビジュアルメモリで
データリンク
自分でつくった「EDITキャラ」をビジュアルメモリにセーブ。友達のドリームキャストやアーケード版に接続して、「EDITキャラ」で対戦だ!
EDITキャラで挑め!
70ms高速通信対戦 対応
70ms High Speed!
燃えろ!ジャスティス学園
TM
燃えろ!ジャスティス学園
ドリームキャスト用ソフト/格闘アクション+ボードゲーム
好評発売中! 標準価格5,800円(税別)
©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン®
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 FAX 06-6947-4540 ★カプコン・ホームページ★ http://www.capcom.co.jp/
★カプコンソフト情報★ 大阪 (06)6946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)272-0086 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!
お問い合せはCFC事務局まで! TEL(06)6948-0555

ファミ通DC
22 DECEMBER 2000

CONTENTS



COVER
Motif: 燃えろ! ジャスティス学園
Illustration:CAPCOM

FAMITSU DC ORIGINAL

GAME INDEX

発行　株式会社セガ
〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12　Tel03･5736･7111(大代表)
発売　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03･5433･7850(営業局)

FAMITSU DC EXPRESS

DECEMBER 12.22 ファミ通DCエクスプレス

EVENT 『シェンムーTHE MOVIE』堂々完成!! 特別上映会開催!!

『シェンムー』ファンにビッグなニュースが飛び込んできた。なんと『シェンムー』が映画化されるというのだ。タイトルはズバリ、『シェンムーTHE MOVIE』。その内容は、11月に発売されたばかりの海外版『シェンムー』をもとに、その映像を映画として再編集し直したというもの。つまりゲームの内容がそのまま映画として楽しめるのだ。海外版のため、音声は英語が使用されており、日本語字幕スーパー入りで上映されることになる。上映時間は90分だ。

しかも、来年の1月下旬、この映画版の完成を記念して、東京、大阪、名古屋、福岡、札幌の全国5ヵ所にて、"『シェンムーTHE MOVIE』特別上映会"が開催されることになったのだ。そこで本誌では、この上映会の入場券を、各会場ごとに50組100名、総勢500名様にプレゼント！ 今回の上映会は招待者のみを対象としているので、「ぜひ参加したい！」という方はこの機会に応募されることをオススメする。



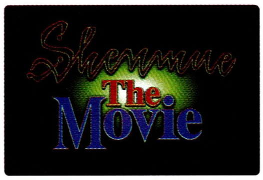
さて、『シェンムー』のリリースからほぼ一年。11月11日に発売された海外版は圧倒的な売れ行きを誇り、改めて『シェンムー』のワールドワイドな人気を見せつけた形となったわけだが、今回の映画化は、映像とゲームの融合という意味においても金字塔的な価値があるといえるだろう。

日程	開場時間	開映時間	会場
1月20日(土)	15:00	15:30	東京・有楽町朝日ホール
1月22日(月)	16:45	17:30	愛知・丸栄カーネーションホール
1月24日(水)	17:45	18:15	大阪・リサイタルホール
1月26日(金)	17:45	18:15	福岡・都久志会館
1月29日(月)	18:30	19:00	北海道・共済ホール



アメリカ版をベースに特別編集!!

➡あの、父と子の物語が映画となって蘇ることになった！ ゲームの感動をもう一度味わうことができるかも……。英語の音声も楽しみ。



⬆映画版のロゴ。どんなストーリーが待っているのか？





⬅⬆凛々しい顔の涼（上）に原崎望（左）。彼らのあいだにも物語が……。映像を見るだけでも記憶が新たにされる。今回どのエピソードが収録されているのか興味深いところ。アメリカ版のクオリティーを確認するチャンスなのだ。

『シェンムーTHE MOVIE』上映会に本誌読者50組100名(各会場ごと)をプレゼント!!

というわけで、本誌読者50組100名（各会場ごと）に『シェンムーTHE MOVIE特別上映会』の入場券をプレゼントします。希望者は官製ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④電話番号、⑤希望する会場名を明記のうえ以下のあて先まで。締切は12月21日（木）必着。応募者多数の場合は抽選となります。当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。たくさんのみなさまからの応募をお待ちしております。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通DC編集部「シェンムー上映会」係

CSK総合研究所・パブリシティ セクションからのメッセージ

とうとう『シェンムーTHE MOVIE』をみなさまにお届けできる日がきました。本作に関しては海外版がもとになっているのですが、海外版のボイスキャスティングが思いのほかすばらしく、プロデューサーの鈴木もたいへん気にいっておりました。今回この海外版での映像を日本のみなさんにご覧いただけるのをうれしく思います。『シェンムー』に関しては、もともと映画に負けない映像だと思っているのですが、来年開催される上映会では、ぜひそのクオリティーのほどをご自身の目でご確認してください。

EVENT 中さんのナマの声が聞けちゃう！ ソニックチームファン感謝祭開催!!

いよいよ発売を12月21日（木）に控えた『ファンタシースターオンライン』。その発売を記念してのイベント"ソニックチームファン感謝祭"が、大阪（12月16日）と東京（21日）の2会場で開催されることになった。当日は、ソニックチームの中裕司社長と開発スタッフなどによる座談会や、ソニックチームの歴代作品の紹介などが行われる。そのほか、ソニックチームのプレミアムグッズがもらえるゲーム大会や、こちらもソニックグッズがプレゼントされる質問コーナーなど、ファンにとってはたまらないイベントとなっているのだ。

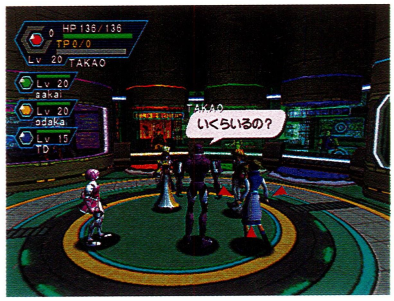
また、大阪では、『サンバDEアミーゴVer.2000』の発売を記念して、12月17日（日）にゲーム好きな吉本芸人を招いてのラジオ番組の公開録音が行われることになった。当日はセガの関係者がゲストとして登場し、ゲームの話題でトークをくり広げるのだ。来場者と吉本芸人による対戦コーナーなども設けられているぞ。年末に向けますます盛り上がるソニックチームのふたつのイベントに出かけてみてはいかが？

～『ファンタシースターオンライン』発売記念～ソニックチームファン感謝祭

●大阪会場
日　時　12月16日(土)13:00～17:00
会　場　日本橋ソフマップ7号店"ザウルス"店頭および隣接ビル"ザウルス2"1F

●東京会場
日　時　12月21日(木)15:00～19:00
会　場　秋葉原・広瀬無線1Fイベントブース

"YES！『サンバDEアミーゴ』" *大阪限定
日　時　12月17日(日)16:30～17:30
場　所　YES-fm（イエス-エフエム）スタジオ（大阪市中央区）



←↓今世紀最後の大作RPG（しかもネット対応）なだけにイベントも華やかなものになること間違いなしだ。ナイショ話も聞けるかも!?

TOPIC インターネットワールド2000に見るドリームキャスト今後の可能性は？

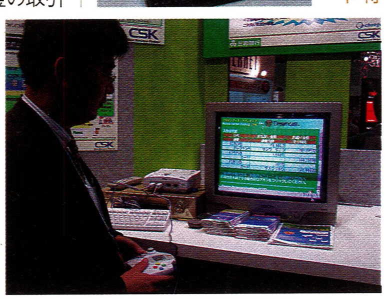
11月29日～12月1日、業者を対象としたインターネットのイベント"インターネットワールドジャパン2000"が千葉県・幕張メッセにて開催された。会場ではCSKがブースを出展。通信端末としてのドリームキャストの姿を見ることができた。

まず目についたのは三和銀行と提携してのインターネットバンキング。12月から開始されたこのサービスでは、月々315円の手数料を払うことでドリームキャストを使って、振込みや外貨預金の取引といったインターネットバンキングを行うことができるのだ。

そのほか、会場では"My待受けサービス"（仮称）が参考出展。ドリームアイで撮った画像を携帯（iモード、J-Sky、EZweb）の待ち受け画面に使えるこのサービスは、ドリームアイの画像を、ドリームキャストを使ってISAOサーバーに転送、今度はサーバーからその画像のURLを携帯に送信するという仕組み。早ければ来年頭には実現可能とのことだ。今後もゲーム機と通信端末というふたつの役割を果たすドリームキャストは、どのような可能性を拓くのか。



←ドリームアイで待ち受け画面をゲットできる。



↑こちらは三和インターネットバンキング2000だ。専用ソフトが必要となる。

TOPIC ついにスマイルビットがPCに参入!? 最新の映像がPentium4の発表会で公開!!

11月21日、インテル社の最新CPU、Pentium4の発表会が行われた。インテルといえばパソコンのCPUでは圧倒的なシェアを誇るだけに、この発表会も国内外で相当な注目を集めたのだが、その会場でスマイルビットの『Gun Valkyrie』デモ映像が流されたのだ。

『Gun Valkyrei』と言えば知る人ぞ知る、欧米でのみ発表されたアクション。国内での発表が待望されるソフトなのだ。なぜPentium4の発表会で公開されたのか？　『Gun Valkyrie』がPCに？　疑問に思った編集部ではスマイルビットを直撃したのだ。

「セガの子会社であるスマイルビットは、旧セガPC研究開発部と家庭用ゲーム開発部署のコンシューマ事業本部第1ソフト研究開発部が統合して発足した会社です。

このため、セガPC研究開発部の時期から、CPUメーカー、並びにビデオチップメーカーなどとのお付き合いがあります。

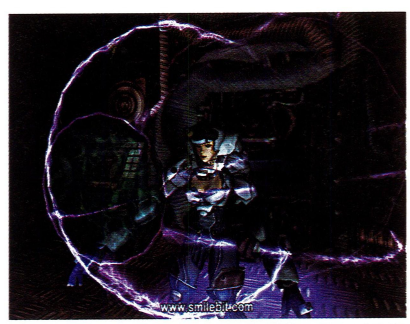
当社としては先端技術力の蓄積は重要な経営方針のひとつです。このため社内に"テクニカルリサーチ セクション"を設置しているほどです。もちろん当社としてもインテル社に対し、新アーキテクチャーへの積極的対応を伝えておりました。

上記のような経緯から、インテル社よりかなり早期からPentium 4 Processorのエンジニアリングサンプルを提供いただいておりました。そこで当社では、ドリームキャスト用タイトルとして開発中の3Dガンシューティング『Gun Valkyrei』（発売時期未定）をPentium 4 Processor用にオプティマイズしたサンプルプログラム、そして（非ゲームの）3Dサンプルプログラムを作成し提出したところ、インテル社より高い評価を受け、発表会での出展を依頼されたのです」（制作部、プロデューサー／佐藤修）

どうやらすぐにパソコン版が発売されるというわけではなさそうだけれど、世界的なメーカー、インテルにその技術力を認められたのは、とても名誉なことだよね。



←このハイクオリティーの映像を見よ！　インテルも納得のデキだ。



↑このノウハウがPCでのソフト開発、引いては発売に活かされる日がくるのか？　今後、スマイルビットから目が離せないところだ。

AMUSEMENT

奥菜恵も新アトラクションを満喫!! 東京ジョイポリスがリニューアル

オープンから5年目を迎えたセガのアミューズメントテーマパーク、東京ジョイポリスがこの12月からリニューアル。より楽しく生まれ変わることになった。まず目につくのは"カジュアル"をテーマに大幅に変更されたエントランス。そのほか、新アトラクションが一挙に5つも追加されるなど、格段にパワーアップしたのだ。

また、12月1日にはリニューアルを記念して女優の奥菜恵さんが来訪。自身が主役を演じる映画『弟切草』('01年1月27日より全国東映系にて上映予定）をモチーフにした同名の新アトラクションを体験して、「怖い、怖い！」を連発していたぞ。アトラクションの"弟切草"はウォークスルータイプのホラーハウスだ。ますます楽しくなった東京ジョイポリスを体験しに行こう（詳細はP127へ)。



←ゲストとして登場した奥菜恵さん。"弟切草"のアトラクションにサインをしていたぞ。



↑こちらはリニューアルされたエントランス。カッコいいね。



→こちらが"弟切草"の入り口。超怖いホラーハウスなのだ。

TOPIC

『ぷよぷよ』がダウンロードできる!! セガがシャープ"ザウルス"にコンテンツを提供

11月からスタートした新体制により、他プラットフォームへのソフト供給を決定したセガ。11月21日には早くも、シャープの携帯端末"ザウルス"へコンテンツを供給することを発表した。

今回セガから供給されるソフトは落ちゲーの定番『ぷよぷよ』。対応機種はいまのところ未定だが、ダウンロードすることでソフトを楽しめるようになる。サービスは'01年初旬から開始予定だ。この件に関しシャープ広報室では「シャープとしてもゲームコンテンツに力を入れていることから、今回の提携に至りました。今後も徐々にゲームコンテンツを増やしていきたいです」とのこと。セガが携帯電話以外の端末にソフトを供給するのは初めてのことだ。

また、すでに業務提携が発表されているセガとモトローラだが、モトローラは来年早々に発表する新型の携帯電話無線端末に、セガのゲームを標準搭載することを決定した。ゲームはJAVA対応となる模様だ。少しずつ広がりを見せるセガのゲームコンテンツ。今後はどのような展開を見せるのか？



↑こちらは12月15日(金)に発売される最新型ザウルス。

eb! TOPIC エンターブレイントピック

恒例の"ファミ通一族の陰謀"を次号から2号連続で開催します

オリジナルテレカが手に入る、お馴染み"ファミ通一族の陰謀～21世紀最初のお年玉!!"が、次号から2号連続で（12月22日発売予定号、'01年1月19日発売予定号）で実施される。今回は応募者から抽選でグッズがプレゼントされるダブルチャンスも！　詳細は次号にて!!



↑『ファンタシースターオンライン』のテレカ。これは、欲しくなりそうだね。

AMUSEMENT

ゲームを凌ぐ恐怖のアトラクションがここに!! "BIO HAZARD 4D EXECUTER"完成披露!!

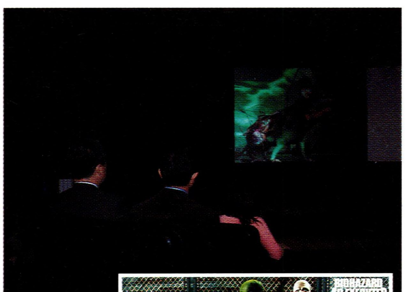
アミューズメント関係者向けのイベント、"デジタルアミューズメントショウ2000"（デジタルアミューズ主催）において、話題のホラーアトラクション"BIOHAZARD 4D-EXECUTER"の完成披露が行われた。カプコン『バイオハザード』をモチーフして制作されたこのアトラクションは、ギミックチェアと3Dメガネを使い、視覚と体感により恐怖を演出するというもの。来場者は上映時間の20分弱のあいだ、美麗なフルCGアニメーションと恐怖に酔いしれるのだ。

当日は、この作品の総監修であるカプコンの稲船敬二氏や、監督を務めた大畑晃一氏などがゲストとして招かれていた。

『バイオハザード2』のプロデューサーでもある稲船氏は「このアトラクションは、ゲーム以外では『バイオ』シリーズ初の映像化です。正直ここまでできるとは思いませんでした。映画でもアトラクションでもない、ひとつのジャンルとして確立できるのでは」とのコメントを寄せてくれた。

このアトラクション、早ければ来年春にも全国のアミューズメント施設に導入されるという。体験できる日が待ち遠しい。





↑→ギミックチェアに座って4Dの恐怖を体験する。映像と連動してのさまざまな仕掛けが……。



←稲船氏がゲスト出演。アトラクションのデキに大満足。



EVENT

ゲームは暴力を助長するのか？『ILLBLEED』がテレビ番組に登場

近年論争の的になっている、ゲームの暴力表現と暴力との関係。最近は郵政省により、その因果関係が報告されているが、確かなことはいまだ証明されていない。そして、11月27日テレビ朝日系で放送された"たけしのTVタックル"では、この暴力表現が取り上げられ、クライマックス・グラフィックスの『ILLBLEED』のいささかショッキングな映像が流されたのだ。この問題に関し、クライマックス・グラフィックスはどのように判断しているのか、伺ってみた。

「『ILLBLEED』はホラー・アミューズメントパークが舞台になっていますので、スプラッタシーンなどがこれでもかとばかりに登場します。そこだけ見れば確かに"暴力表現のあるゲーム"というのは間違ってないでしょう。でも、アミューズメントパークなので、襲ってくるバケモノは実はすべてコンピュータ仕掛けのロボットだったりするんです。それに、ストーリーの主軸はあくまでそこに訪れる4人の高校生の青春ドラマですし、暴力表現を前面に押し出しているゲームではないですよ」（広報部）

つまり、『ILLBLEED』では、あくまでホラー映画的な雰囲気をゲーム上で再現するための演出として暴力表現があるのであって、暴力表現が目的ではないのだという。もちろん。ゲームの暴力表現が暴力に与える影響についても、「99.9パーセントは"NO"だと思います」とのこと。

ゲームの表現方法がリアルになるにつれ生まれてきた暴力表現の問題。確かに行き過ぎた暴力表現も見られるが、いたずらに「規制すべき」というのも問題。もっと活発に議論を交わしてほしいものだ。



↑"たけしのTVタックル"で流された映像。女の子が斧で切られるシーンだ。

TOPIC

『CAPCOM vs. SNK』ゲーム大会開催 気になる続編のお話もチラリ……!?

メーカーの枠を超えたタイトルとして発売され、大ヒットを記録した『CAPCOM vs. SNK』。そのゲーム大会が11月18日、東京・吉祥寺のプラザカプコンにて行われた。ソフトの発売から2ヵ月経過と、やや期間はあいた状態での開催となったが、当日は多くのユーザーが駆けつけ、会場は大いに盛り上がりを見せた。またプロデューサーの須藤克洋氏も登場し、「このような大会を全国でも行い、次回作につながるよう盛り上げていきたい」と発言。さらに次回作について、「システムは変えて、キャラも増やします」とのコメントも発したり、ファンの意見を直接聞いたりと、会場を大いに沸かせてくれたのだ。



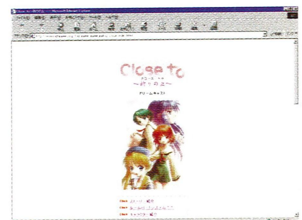
↑多くのファンに囲まれて盛大に終了。次回作にもいまから注目が集まる。

TOPIC

注目!! キッドのホームページでみつけたドリームキャスト『Close to～祈りの丘～』とは？

キッドのホームページで謎のドリームキャストタイトルが紹介されている。その名も『Close to～祈りの丘～』。デート中にカップルが不慮の事故に巻き込まれ、主人公は幽体離脱し彼女は記憶喪失になってしまうというストーリーなのだ。ゲームの詳細について、キッドに問い合わせたところ「ヒミツです。詳細についてはしばらくお待ちを」とのお返事。しばしホームページを見てこのゲームに思いをはせるしかない!?

http://www.kid-game.co.jp/



↑来春発売予定とのこと。キャラデザインは最近人気のごとP氏。



←ジャンルはアドベンチャー。気になるのはルームパートシステム。

EVENT

ゲームに負けないほんわかトーク炸裂！ OVA"With You～みつめていたい～"完成披露試写会

サターンなどの移植版も人気の高いアドベンチャー『With You～みつめていたい～』。そのOVA化を記念してのイベントが東京・なかのZEROホールにて開催された。当日は長崎みなみや青山桐子、倖月美和といったOVAに出演した声優さんが集合。歌あり、トークありの楽しいイベントだったのだ。

OVA"With You～みつめていたい～VOL.1"はANECより12月25日（月）発売予定、定価5800円（税別）となっているぞ。ビデオ、DVD同時発売なのだ。

また、年明けそうそうの1月1日（月）13:00から、秋葉原石丸電気ソフトワン、イベントスペースにて声優さんらを招いてのイベントが行われることになった。ファンの方はでかけてみては？





←↑OVAの発売を記念してのイベント。声優さんも楽しそうで、和気あいあいとした感じだったのだ。

MEDIA EXPRESS

今回は、肌寒い季節をアツくするふたつの作品を紹介します。



燃えろ！ ジャスティス学園 オリジナルサウンドトラック

●12月20日発売予定 ●定価：2100円（税込）
●発売元：SULEPUTER
アーケード版、ドリームキャスト版のサントラを1枚に凝縮したお徳版。全47曲を収録。カプコンデザインチームによる描き下ろしジャケットが目印です。



ルームメイトM 井上涼子17才春

●発売中 ●定価：530円（本体価格）
●発売元：メディアワークス
ドリームキャスト版の発売にさきがけ、あの涼子ちゃんが帰ってきた。"M"は"メモリーズ"の略。17歳の涼子ちゃんに会える、オリジナルパラレルストーリーだ。

発売日	攻略本書名	出版社名	本体価格
12月12日	エルドラドゲート1・2巻 ワールド&攻略ガイド	メディアワークス	950円
12月15日	ファンタシースターオンライン ナビゲーションガイド	ソフトバンクパブリッシング	1200円
12月21日	サカつく特大号 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド ～必須知識編～	エンターブレイン	1200円
12月21日	探偵紳士DASH!公式攻略ガイド	メディアワークス	1200円
12月中旬	L.O.L～LACK OF LOVE～公式ガイドブック	ソフトバンクパブリッシング	1600円
12月末	サクラ大戦 帝国華撃団花組白書	講談社	1400円

GOODS

みんなでホリススムくんを食べちゃおう『ミスタードリラー』のグミとキャンディー登場

新機軸の穴掘りアクション『ミスタードリラー』をモチーフにしたキャンディーとグミがカンロから登場した。このキャンディーとグミの魅力を、天才ドリラー・ススムくんに語っていただこう。

「グミはビタミンCの入ったマスカット味で、ボクや地底人の形をしているんだ。食べるのがもったいないけど、もちもち食感がたまらないんだ。キャンディーは3種類のフルーツ味。包装にはメッセージが書いてあって、ひとつひとつが楽しいよ」

グミは100円、キャンディは180円（いずれも税別）とのこと。ススムくんがオススメするグミとキャンディーを食べてみて！



←キャンディーにはシールが入っているのだ。全部で10種類あるぞ。



→こちらはグミ。地底人の形は少ないからでればラッキー!!

TOPIC エンターブレイントピック

オンラインで遊ぶための雑誌"ファミ通net"堂々創刊!!

当社では、11月29日に"とことんネットで遊ぶ"ためのオンラインエンターテイメント総合情報誌"ファミ通net"を創刊しました。ゲーム機や携帯電話など、ネットで遊べるあらゆるものを対象にしています。ネット新時代に向けた"ファミ通net"をよろしくお願いします。隔月刊。定価680円（税込）。



←創刊号は最新携帯特集など盛りだくさんの内容だ。

GOODS

もちろん、イラストはすべて描き下ろし『センチメンタルグラフティ2』カレンダー発売

ムービックより『センチメンタルグラフティ2』のカレンダーが発売中。収録されているイラストは全点描き下ろしとなっている。定価:1600円だ。

問合せ先／03•5992•1234

今回はこのカレンダーを2名にプレゼント。希望者は住所、氏名を明記のうえP160のあて先「センチカレンダー」係まで。締切は12月21日(木)必着。



←A2サイズの7枚綴り。イラストは全点描き下ろし。12人の女の子がふたりずつ描かれているのだ。

Software

『ルームメイト』シリーズに2作のアートコレクションが登場

人気シリーズ『ルームメイト』に通販のみの限定生産CD-ROM（Win対応）が登場。その名も『ルームメイト～井上涼子～アート・コレクション』と『ルームメイトノベル～佐藤由香～アート・コレクション』だ（各3000円）。いままでのイラストなどを網羅しているのだ。気になる申込み方法は、商品代金に送手数料500円（一律）を足した金額と①希望商品と枚数、②合計枚数と手数料込みの合計金額、③郵便番号、④住所、⑤氏名、⑥電話番号を明記したメモを同封のうえ、郵便為替または現金書留にて下記まで。締切は12月20日（水）当日消印有効。

〒101-0062　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館5F　データム・ポリスターCD-ROM係まで。



→こちらは『佐藤由香』の画面写真。高品質で多数収録されている。



↑イラストを多数収録。発送は来年1月末となっているのだ。

Software

ネットビレッジがお届けすると～っても便利なiモードコンテンツ

『EVE ZERO完全版』でお馴染みのネットビレッジには、もうひとつネットワークコンテンツ企業としての顔がある。今回はそんなネットビレッジの提供するiモードコンテンツを紹介しよう。その名も"リモートメール"。ユーザーはこのサービスに加入するだけで、iモードとパソコンの両方で文字数の制限なしにメールを送受信できるのだ。また、送られてきたメールに住所などがあった場合、その部分をクリックすると周辺の地図が画面に表示される"地図表示機能"なども追加されているのだ。（月額／200円）



←現在登録者数20万人を超える、iモードでもトップ人気を誇るコンテンツなのだ。

ドリームキャストトピック ALL that JAZZ あれこれ

大村　ふう。年末だから情報てんこもりだな。さて、最後までがんばっていこう。

古屋　東京ゲームショウ2001春の開催が3月30日（金）～4月1日（日）に決定しました。今回の特徴は、これまでは業者日だった初日が、午後から一般の方も入場できるようになったことですね。

大村　なぬ!?　それはファンにはうれしいところだね。

古屋　そういえば、インドでドリームキャストが発売されたみたいですね。日本円で4～5万円程度になるようですが……。

大村　ふうん。それにしても働きすぎてくたくただよ…。

古屋　何を言っているんですか。大好きな中島史恵さんが『サンバDEアミーゴVer.2000』をプレイするのを取材して喜んでいたじゃないですか！

大村　てへ。



↑東京ジョイポリスで行われた『サンバ』のイベント。

U.G.A代表

水口日記。

MIZUGUCHI'S DIARY Vol.12

『スペースチャンネル5』ホームページにて好評連載中の、水口さんの日記を抜粋してお届けするこのコーナー！　今回は水口さんの慶応での講義を垣間見てみましょう。……もう5年もやってるんですよね。

とある学生の慶応講義メモ(11月9日)。

Date: 2000-11-14(Tue)

人間は、
なんで泣く？
なんで笑う？
どういうときに笑う？
なんで自分は笑っている？
あの映画を観て、なぜ自分は感動したんだろう？
オモシロイと感じた瞬間に、目の前でいったい何が起こった？
楽しいと感じてる自分は、何が満たされている？
なぜ、人間は喜びを感じる？
どういうときに、喜びを感じる？
喜びは、何によってもたらされる？
感覚は？　本能は？　欲求は？
何がどう作用して、感情が湧き上がる？

人間の"情動"には、必ず理由がある。
そのカギを握っているのは、人間の欲望と本能。
"原因なき結果はない"
"欲望なき行動はない"

でも、

僕らは毎日、感情の変化を体験しているが、
その理由を、ほとんど自覚していない。
それを知る方法はふたつ。
自分の体験の客観的分析か、
他人を分析するしかない。

分析をしてみると、
傾向が見えてくる。

傾向の中から、
イメージが見えてくる。

化学反応。

気持ちの変化。
感情の化学反応。
感覚からの信号がもたらす、化学反応。
消化不良と飽和が起こらないよう
どう波をデザインするか。
どう予測を気持ちよく裏切りつづけるか。
それが、エンターテーメントの演出論。

"もてなす"

それが、エンターテーメントの語源。
人間の感覚と本能と欲望を、
再構築すること。

インタラクティブな行為において、
人間の"受動"と"能動"のスイッチは、
どちらかがONのときは、どちらかがOFF。
両方同時にONの状態というのは、基本的にナシ。

能動と受動。
主観と客観。
一人称と三人称。
達成感とドラマチックな感動。

人間には"補完"機能があって、
不完全なイメージを想像で補うという特性を持つ。
これが、人間の遊びの原点だと僕は思う。
だから、これがないようなものは、つまらない。
これを引き出さずにリアル一辺倒で推すようなゲームは、着飾るだけで、中身のない恋愛の如し。
あるいは、愛のないセックスの如し。
微妙な意外性の連続。
緊張と弛緩。
ストック＆リリース。

没入感。感覚移入と感情移入。

たとえば、
人間を機械として見たときに、
生理的に共通な特性は存在している。
人間は1秒に60フレーム以上の映像を見せられると、脳波と血圧が上がる。
つまり、60フレーム以上になるとリアリティーを感じるわけだ。
あと、視野の60パーセントを覆うと、同じように脳波と血圧が上がる。
60f/sec、60パーセントがそろえば、人間は没入しやすい。
それ以上は、必要ナシ。
これが、"感覚"移入。

解像度が低くたって、没入する。
ドラえもんをハイビジョンで見たからといって、やたら感動するということはない。
感情的な移入に、解像度は関係ない。
むしろ、逆に作用するケースが多い。
これが、"感情"移入。

リアルとリアリティー。
ファンタジー。
現実と空想のズレ。
アート。
エンターテーメント。

感じる。

反応する。

感じる。

行動する。

感じる。

意志を持って行動する。

感じる。

考える。

感じる。

克服する。

感じる。

没入する。

感じる。

ドキドキする。

感じる。

気持ちイイ。

感じる。

達成する。

感じる。

うれしい。

感じる。

感じる。

心の窓が開く。

そして、
やっとのことで、

メッセージ。

そして、
共感。

メディアは感覚の延長。
エンターテーメントやアートは人間の本能や欲望の延長にある。

欲望とは、感覚の奥にあるもの。

ゲームをデザインするというのは、
人間の本能や欲望を再構築することだ。

そしてゲームとは、経験のデザインである。

（レポート課題）～好きなほうをどちらか選択

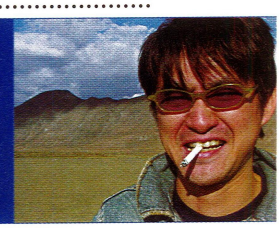
①あなたのこれまで
もっとも感動した事柄をひとつ挙げ、
それを"きわめて客観的に"分析し、レポートしなさい。

②イタリア未来派のリーダー
マリネッティの感動分析をしなさい。

（講義終了）

★じつは、慶応大学環境情報学部・大学院での講義をかれこれ5年やっています。この日記で紹介したのは、とある学生のメモと称した、講義内容の概略であります。エンターテーメントをサイエンスするのは、たいへんだ。

水口哲也
水口哲也（写真右）セガ第9ソフト研究開発部を経て、7月から株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ(UGA)の代表に。現在新プロジェクトに向けて爆進中！



www.spacechannel5.com/tmn JUMP!!

この日記の前日や続き、またリアルタイムで読みた～い！って人は上のアドレスに即JUMP!!　直接ページに飛べるよ。i-modeの人はhttp://www.spacechannel5.comから"水口日記。"を選んで飛ぶと読めるよ～！

DC TOP10 ソフト売上ランキング

今回は5本の新タイトルがランクイン。その中でトップに立ったのはセガの『パワースマッシュ』。『バイオハザード3』などの強敵を押しのけての栄冠だったのだ。

集計期間 11月13日～11月26日

1 NEW パワースマッシュ

11月23日発売 5800円



■セガ スポーツ

アーケードの人気タイトルだっただけに内容は折り紙付き。それが買う安心感になったのかも。

推定販売本数 31483
推定累計販売本数 31483

2 NEW メルクリウスプリティ end of the century

11月16日発売 6800円



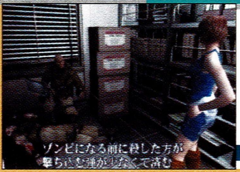
■NECインターチャネル シミュレーション

パソコン版からの移植だが、新要素を多数追加して2ndバージョンとしてパワーアップしているぞ。

推定販売本数 11094
推定累計販売本数 11094

3 NEW バイオハザード 3 LAST ESCAPE

11月16日発売 5800円



■カプコン アドベンチャー

他機種からの移植だが、隠し要素が最初からプレイ可能で、アクションが苦手なひとにはうれしい。

推定販売本数 8136
推定累計販売本数 8136

順位	販売本数	累計販売本数	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	4880	4880	NEW	エアロダンシングF 轟つばさの初飛行	CRI	シミュレーション	11月16日発売 3800円
5	2925	49165	前回5	もっとプロ野球チームをつくろう!	セガ	シミュレーション	9月28日発売 6800円
6	2543	2543	NEW	セガテトリス	セガ	パズル	11月23日発売 2800円
7	2415	9900	前回1	トリコロールクライシス	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	RPG	11月9日発売 5800円
8	2137	72782	前回4	エターナル アルカディア	セガ	RPG	10月5日発売 6800円(LIMITED BOX 9800円、@barai版1000円)
9	2029	86786	前回9	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	アドベンチャー	9月21日発売 5800円(初回限定版7800円)
10	1914	7077	前回3	マーズマトリックス	カプコン	シューティング	11月9日発売 5800円

●ドリームキャスト販売台数

1948台(11月13日～11月19日)
2081台(11月20日～11月26日)

推定累計販売台数 160万1495台

DC TOP5 週間ソフト売上ランキング

週間トップ5では新タイトルとして『F1 WORLD GRAND PRIX II』が2週目に5位にランクインしているが、惜しくもトップ10には届かなかったみたいだね。

集計期間 11月13日～11月19日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	9291	9291	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	シミュレーション	11月16日発売 6800円
2	6332	6332	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	カプコン	アドベンチャー	11月16日発売 5800円
3	3724	3724	エアロダンシングF 轟つばさの初飛行	CRI	シミュレーション	11月16日発売 3800円
4	1548	47788	もっとプロ野球チームをつくろう!	セガ	シミュレーション	9月28日発売 5800円
5	1276	86033	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	アドベンチャー	9月21日発売 5800円(初回限定版7800円)

集計期間 11月20日～11月26日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	31483	31483	パワースマッシュ	セガ	スポーツ	11月23日発売 5800円
2	2543	2543	セガテトリス	セガ	パズル	11月23日発売 2800円
3	1804	8136	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	カプコン	アドベンチャー	11月16日発売 5800円
4	1803	11094	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	シミュレーション	11月16日発売 6800円
5	1433	1433	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	ビデオシステム	レース	11月22日発売 5800円

※売上ランキングは、113ページに掲載したファミ通協力店のご協力によりファミ通DC編集部が独自に作成したものです。

期待の新作 DC TOP20

今回は新タイトルが5本ランクイン。しかも仲良く16位から20位に並んで登場だ。上位陣では発売の近づいた『探偵紳士DASH!』が4位に上がってきているのが注目される。

1 PHANTASY STAR ONLINE
前回 1 / 644票

12月21日発売予定 6800円



■セガ RPG

相変わらずの人気の高さだ。家庭用ゲーム機としては数少ない本格的ネットワークRPGとなる本作。ゲーム業界に新風を吹かせることができるか注目だ。

2 サクラ大戦3～巴里は燃えているか～
前回 2 / 638票

2001年春発売予定 価格未定

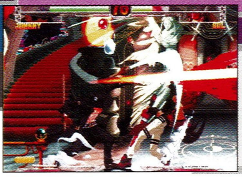


■セガ アドベンチャー

今回も2位に甘んじているが、サクラファンの熱意の現れか、1位にかなり肉薄していて、差はほんのわずか。新情報のない中で、この支持の高さはさすがだ。

3 ギルティギア ゼクス
前回 3 / 328票

12月14日発売予定 5800円



■サミー アクション

ちょっと勢いは落ちてしまったが3位をキープ。発売が待てないというひとは、今号の付録でボスキャラ操作の予行演習を心の中でしておこう。

順位	前回	票数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	6	282票	探偵紳士DASH!	アーベル	アドベンチャー	12月21日発売予定 6800円
5	5	230票	SONIC ADVENTURE 2	セガ	アクション	2001年春発売予定 価格未定
6	8	213票	シェンムー続編	セガ	アドベンチャー	発売日未定 価格未定
7	10	167票	エルドラドゲート 第2巻	カプコン	RPG	12月12日発売予定 2800円
8	11	161票	サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	セガ	シミュレーション	12月21日発売予定 5800円
9	7	155票	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	シミュレーションRPG	発売日未定 価格未定
10	13	144票	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	テーブル	2001年発売予定 価格未定
11	9	127票	デイトナUSA 2001	セガ	レース	12月21日発売予定 5800円
12	15	115票	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	SNK	アクション	12月21日発売予定 5800円
13	14	104票	こみっくパーティー	アクアプラス	シミュレーション	発売日未定 価格未定
14	16	98票	マクロスM3	翔泳社	シューティング	2001年2月発売予定 価格未定
15	18	86票	GUNSPIKE(ガンスパイク)	カプコン	シューティング	12月21日発売予定 5800円
16	NEW	81票	ハンドレッド ソード	セガ	シミュレーション	2001年1月25日発売予定 6800円(@bara版価格未定)
17	NEW	69票	EVE ZERO完全版(仮題)	ゲームビレッジ	アドベンチャー	2001年3月22日発売予定 7800円
18	NEW	63票	セガガガ	セガ	シミュレーションRPG	発売日未定 価格未定
19	NEW	58票	FIGHTING VIPERS 2	セガ	アクション	2001年1月18日発売予定 5800円
20	NEW	52票	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ	その他	12月28日発売予定 5800円(LIMITED BOX8800円)

読者が選ぶ DC TOP10



←発売から1年半近く経過しても人気は健在。

トップ10内のタイトルは前回と同様。今回は順位が変動しただけだったのだ。順位を見ると『ソウルキャリバー』や『バイオハザード』など息の長いタイトルが再び上げてきているのだ。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	票数
1	1	エターナル アルカディア	セガ	RPG	229票
2	4	ソウルキャリバー	ナムコ	アクション	140票
3	2	グランディアII	ゲームアーツ	RPG	130票
4	8	バイオハザード コード:ベロニカ	カプコン	アドベンチャー	109票
5	5	シェンムー 一章 横須賀	セガ	アドベンチャー	94票
6	6	Kanon	NECインターチャネル	アドベンチャー	88票
7	7	CRAZY TAXI	セガ	アクション	83票
8	3	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	アクション	78票
9	9	CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	アクション	68票
10	10	ジェットセットラジオ	セガ	アクション	47票

※期待の新作TOP20と読者が選ぶTOP10は本誌のアンケートハガキから集計しました。

COMING 2001! ソニックがさらに加速する!!







SONIC ADVENTURE 2

前作から2年。
世界中のドリームキャストで、再びソニックが走り出す。
もっと速く、もっとCOOLに!!

発売日	2001年発売予定	通信機能	未定
ジャンル	アクション	対応周辺機器	未定
価格	未定		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	セガ		
開発元	ソニックチーム		

? パーセント 12月8日現在 開発状況

http://www.sonicteam.com/sonicadv2/

サンフランシスコ発 ソニックの新たなる大冒険!

ソニックチームUSAの手によってサンフランシスコで開発が進められている『ソニックアドベンチャー2（以下、2）』。その気になる完成度の片鱗が、『ファンタシースターオンライン』初回版に同梱される体験版から、いよいよ明らかになってきた。

前作でアクションゲームの未来基準を示した新時代の『ソニック』だが、その続編となる『2』では、まず60フレーム／秒の映像を実現。操作方法など基本的なシステムまわりは前作を正統進化させた取っつきやすさで、さらに爽快感を増したソニックのアクションとスピード感を楽しめるようになっている。今回は、体験版からの情報をもとに『2』の新たな魅力に肉薄。待望の第2幕は近い！



←ソニックのアクションとスペクタクルな映像を見事に融合させた前作をさらにパワーアップ！

PSO同梱の体験版をチェック!

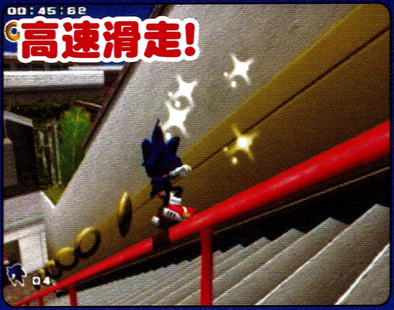
ソニック生誕10周年の幕開けを記念して、『2』の体験版が『ファンタシースターオンライン』の初回特典として同梱される。体験版ではアクションステージ"City Escape"を丸ごと楽しめるぞ。



➡ひと足早くソニックの進化を体験できるチャンス!

体験版に登場するソニックの新アクション!

『2』ではテクニカルなアクションをキメたときに、それを評価するボーナスポイントが与えられる。各シーンで、いかにクールにアクションをキメるかが重要になるぞ。



←姿勢を落とすことで空気抵抗を減らし、スピードアップも可能だ。

グラインド



手すりなどの細いレール状のものに飛び乗ると、自動的に高速滑走する新アクション。姿勢制御で加速も!

ボード走行



スノーボードのように鉄板をはいて、一般道路を直滑降! ジャンプ台を利用してトリックをキメよう。



←トリックはジャンプ台から飛んだときのスピードによって3段階に変化する。

サマーソルト



す速く前転して、コンテナを壊したりエネミーを破壊したりできる。ボタン連打で連続技もくり出せるぞ。



➡サマーソルトでエネミーを倒すとポイントが倍になるテクニックも新登場!



⬇配水管の前で口笛を吹いたら、隠れていた小動物が反応して姿を現したぞ。

口笛



ステージのどこかに隠れている小動物を口笛で呼び出したり、チャオとのコミュニケーションに使えるのだ。

基本アクションも忘れるな!

前作でおなじみのホーミングアタック(ジャンプダッシュ)やスピンダッシュは『2』でも健在。ソニックの基本アクションとして重宝するぞ。



⬆エネミーを自動追尾して攻撃するホーミング。



⬇急な坂などもスピンダッシュでラクラク攻略だ。

そのほかの新アクション



←ダッシュ中に高いところから落ちそうになると、崖っぷちで自動的に急ストップするぞ。

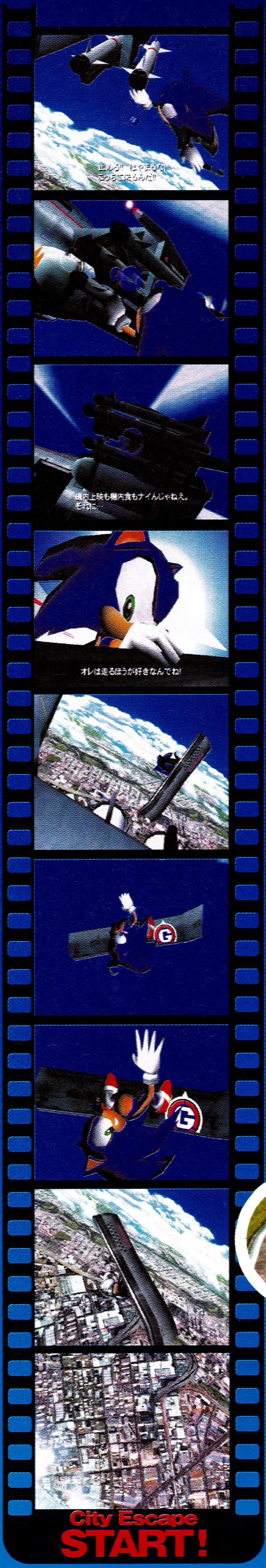


➡崖っぷちのエッジをつかみ、はいあがることが可能。ギリギリの段差もあきらめるな!

PROLOGUE

重厚なヘリのドアを破壊して、突然大空へダイブ。スカイサーフィンを楽しむように、そのまま街中へ降下していくソニック。冒頭から息つくヒマなく『2』の物語は幕を開ける!





舞い降りたのは市街地 急勾配な街中を駆け抜けろ！

プロローグでヘリから飛び出したソニックが舞い降りたのは、『2』の開発地・サンフランシスコを思わせる美しい街中。急勾配な一般道路を一気に駆け抜ける"City Escape"のスタートだ。ここでは最初のアクションステージにふさわしく、多くの新アクションを練習することができる。オモチャオや看板など、ステージ内の見どころもてんこ盛りだぞ。



アクションウィンドウ

Bボタンで行えるアクションをつねに表示。可能なアクションが複数あるときはYボタンで表示を切り替えられる。

Stage:01 City Escape



街中を駆け抜けゴールリングまでたどり着けばクリアー！





➡坂道を滑りきると、ボードを捨てて着地し、ソニック自身の足での移動になる。近くにいるオモチャオに話しかけたり、コンテナを壊したり、いろいろ試してみよう。

ダウンヒルを直滑降！

ステージ開始直後から、足にボードを装着したソニックが高速で滑り始める。慌てずに、確実にリングを取っていこう。ジャンプ台ではできるだけスピードをつけてジャンプ！



⬆ジャンプ時のスピードでトリックが変化。

リングは命

ステージに点在するリングを1コでも持っていれば、ダメージを受けても大丈夫。基本中の基本。

どこだって走る、走る！

十分に加速していれば、壁の垂直走りだってラクラク。一気に駆け抜けながらアイテムをゲットしよう。途中、動くブロックがある場所では要注意。"落ち死に"は即、1ミスに。





⬅前作同様、少し遠い足場への移動は、ジャンプ2回押しによるジャンプダッシュも有効。

頼れる!? アドバイザー オモチャオ登場！



チャオフリークならみんな知ってる(?)、あの"オモチャオ"がヒントメッセンジャーとして登場！ 持ったり、投げたりしたときのリアクションは必見だぞ。



➡ヒントやアドバイスをもらうほかに……。



⬅投げつけるなんてことも。残酷？

ポイントマーカーに新機能

ミスしたときに途中から復活できるポイントマーカー。ココを通過したときの所有リング枚数によって以下のボーナスアイテムが得られるのだ！


ポイントマーカー

リング90枚以上	バリア
リング80枚以上	ハイスピード
リング60枚以上	20リング
リング40枚以上	10リング
リング20枚以上	5リング


リング　数字分のリングが加算


バリア　ダメージを一度だけ防ぐ


ハイスピード　一定時間スピードアップ

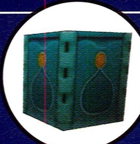

磁力バリア　リングを吸い寄せるバリア


無敵　一定時間無敵＆ポイント倍

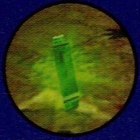

1UP　チャレンジ回数に1加算

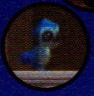
チャオガーデンへの鍵

新登場の"チャオコンテナ"の中にある"チャオキー"が、チャオガーデンへの鍵となるのだ！


チャオコンテナ 1ステージに3つ配置されている。


チャオキー チャオガーデンへ行くために必要。


謎のカプセル エネミーを倒すと出現。チャオの成長に関係あるらしい？

小動物 チャオの育成に不可欠。全部見つけたい。


←チャオガーデンは体験版では遊べない。残念！

アクションリンクに挑戦！

ステージ後半は、ダウンヒル→ロンググラインド→360度ループ→垂直ビル降り→トラックバトルと、ハイスピードアクションの連続。地形を覚えて"アクションリンク"を極めよう。


特定の場所で連続したアクションを決めるとボーナスポイント。それがアクションリンク！





←長い手すりをグラインドで一気に滑り降りるシーン。抜群の爽快感だ！


←道路をめちゃくちゃにしながら迫り来るトラック。振り切れ！




←前作でもおなじみのハイスピードアクションが目白押し。連続ホーミングアタック時にはソニックが華麗に舞うのだ。

とことんアドベンチャー！

体験版では解けない!?



↑さきのステージに進むことで使えるようになる仕掛けがちらほら。本編が待ち遠しい！

気になる看板をチェック！








↑ナイツの登場は？ 前作では上映中だった「CHAO IN SPACE」がDVD化？ などなど街の看板にも見どころがいっぱいだぞ。

ゴール! ランク評価は!?



ステージの最後に待つゴールリングに触れればクリアー。トータルスコアをもとに、いまのプレイが5段階で評価されるぞ。



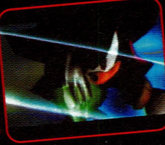
➡プレイの正確さや華麗さも重要。



新たなる宿敵!?

体験版のデモムービーに登場する黒いソニック。直接対決は必至！

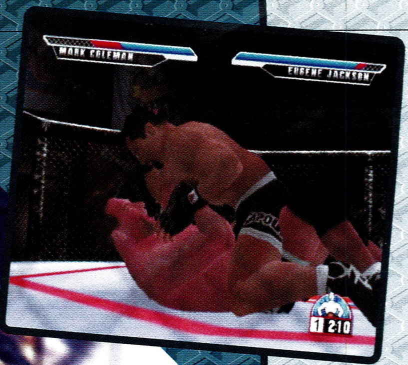







一発逆転の恐怖、快感……





バーリ・トゥードの興奮がDCに初上陸!!

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP™

アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ

発売日	2000年1月25日発売予定	通信機能	未対応
ジャンル	アクション	対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	4ブロック使用		
発売元	カプコン		
開発元	クレイブ・エンターテイメント		

? パーセント 12月8日現在開発状況

http://www.capcom.co.jp/

海外で高い人気を博している総合格闘技大会、『ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP』(以下『UFC』)が、格闘アクションとして登場!!

TOPIC 『UFC』の歴史

第1回大会は、1993年11月12日に開催。当時は頭突き、噛み付き以外はオーケーという、まさにケンカといえるものだった。現在までに28回の大会が行われており、29回目は今年12月に日本で開催される。

"なんでもあり"の総合格闘技オクタゴンの戦場を忠実に再現!!

さまざまなファイトスタイルの格闘家たちが一同に会し、最強を決める大会、"UFC"を題材にした本作。ルールは基本的に頭突き、肘打ち、かみつき、脊椎、金的への攻撃が禁止されている以外、ほとんどの攻撃は許可。ゆえに競技名は、ポルトガル語で"なんでもあり"の意味を持つ"バーリ・トゥード"と呼ばれている。試合は金網に囲まれた8角形のリング、"オクタゴン"で行われ、対戦相手をノックアウト、またはタップアウトさせると勝利となる。もちろん本作でもこのルールを採用。一瞬の油断が命取りになる"真剣勝負"を味わうことができるのだ!!

ここは金網の中の地獄





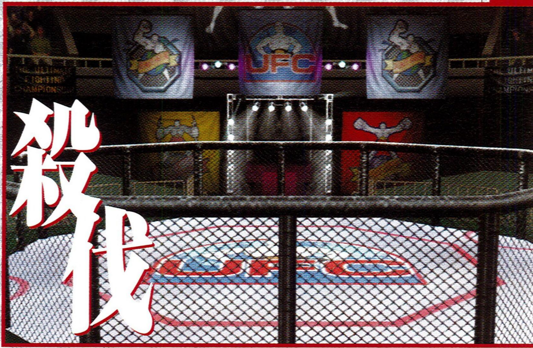
←イヴァン・ターナーのステップニーを食らうマルコ・ファス。飛び散る血しぶきの量は、オプションで設定可能だ。

TOPIC 海外では発売中!!

じつは『UFC』は、すでに今年8月26日に海外で発売済み。本作はその海外版を移植した作品となるわけだが、英語メニューなどの日本語へのローカライズは当然のこと、選手のモーションやゲームバランスなども見直されるとのこと。まさに『UFC』決定版と呼べるものになりそうだ。

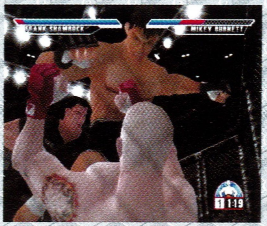
まさに"究極の格闘技ゲーム"と呼ぶに値する3つのゆえん

本作のもととなる海外版『UFC』は、5月11〜13日に開催された世界最大のゲームショー、"E3"にて、PS2版『鉄拳タッグトーナメント』を抑え、栄誉ある"ベストファイティングゲーム賞"を受賞。製品版の発売後も、高評価でユーザーに受け入れられたという既知の事実がある。なぜそこまで高い評価を受けるに至ったのか。理由は大まかに3つある。



その1 妥協を許さぬ緻密なグラフィック!!

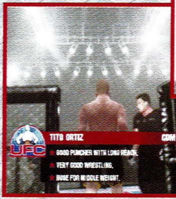
パッと目に入るのは、グラフィックの美しさとリアルさ。オクタゴンの殺伐さと、相反する選手の生々しさが十分に感じられるはずだ。加えて、選手のクセを見事に捉えた入場シーンから試合開始までの演出によって、会場にいる観客の興奮、緊迫した空気も伝わってくる。美麗グラフィックとあいまって、まさに"ホンモノ"と呼べるデキとなっている。



←このようにアップになっても、決して粗さが目立つことはない。むしろ逆に、美麗さが際立っている。

⬇➡選手ごとに異なる入場シーン。ある者は静かに、ある者は観客をあおりながら激しく入場する。





⬇レフェリー"Big" JOHN McCarthyも出演。おなじみのセリフで試合開始だ。





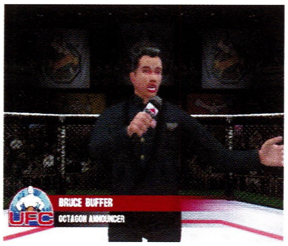
精巧なモデリング

姿形はもちろんのこと、刺青や打撲の痕、胸毛までも表現。隆々とした筋肉にもポリゴンの継目は見当たらない。モーションキャプチャーによる、秒間60フレームの滑らかな動きも必見だ。

全22名にも及ぶリアルファイターたち

まずは右リストを参照。本作に登場する全22名は、すべて実際の"UFC"大会に出場している実在選手たち。"UFC"黎明期に活躍したホイス・グレイシーや、そのホイスを破っている桜庭和志がいないのは残念だが、それを省いても魅力的な選手ぞろいであることは間違いない。

Fight Style Ⓐ:Kickboxing Ⓑ:Submission Fighting Ⓒ:Boxing Ⓓ:Freestyle Wrestling Ⓔ:Freestyle Jiu-Jitsu Ⓕ:Wrestling Ⓖ:Ruas Vale Tudo Ⓗ:Grappling Ⓘ:Freestyle



➡リングアナウンサー、BRUCE BUFFERが選手紹介。これが臨場感バッチリで、まさにテレビ感覚。

Fighter	カナ	Style
TIM "The Bohemian" LAJCIK	ティム・レイシック	Ⓒ／Ⓕ
MARK "The Hammer" COLEMAN	マーク・コールマン	Ⓓ
GARY "Big Daddy" GOODRIDGE	ゲーリー・グッドリッジ	Ⓘ
JEREMY HORN	ジェレミー・ホーン	Ⓔ
TSUYOSHI "T.K." KOSAKA	高阪 剛	Ⓑ
GUY MEZGER	ガイ・メッツァー	Ⓑ
PAT MILETICH	パット・ミレティッチ	Ⓔ
TITO ORTIZ	ティト・オーティズ	Ⓑ
KEVIN "The Monster" RANDLEMAN	ケビン・ランデルマン	Ⓕ
MARCO "King of Street" RUAS	マルコ・ファス	Ⓖ
BAS RUTTEN	バス・ルッテン	Ⓑ
PEDRO "The Rock" RIZZO	ペドロ・ヒーゾ	Ⓖ
ANDRE "The Chief" ROBERTS	アンドレ・ロバーツ	Ⓒ／Ⓕ
FRANK SHAMROCK	フランク・シャムロック	Ⓑ
MAURICE SMITH	モーリス・スミス	Ⓐ／Ⓗ
RON "The H2O man" WATERMAN	ロン・ウォーターマン	Ⓕ
PETE "El Duro" WILLIAMS	ピート・ウィリアムス	Ⓑ
MICHAEL "The Assassin" BURNETT	マイケル・バーネット	Ⓑ
MATT HUGHES	マット・ヒューズ	Ⓕ
EUGENE "The Wolf" JACKSON	ユージン・ジャクソン	Ⓘ
CHUCK "THE ICEMAN" LIDDELL	チャック・リデル	Ⓐ
EVAN TANNER	イヴァン・ターナー	Ⓘ

その2 6つのモードでリアルバウトを楽しむ

集中してプレイできるものから、ワイワイと盛り上がれるものまで、全6モードを収録。ひとりでも多人数でも楽しめる構成だ。

UFC MODE

全22選手から1名を選択。ランダムで選出される7名のCPU選手を加えた、全8選手が参加するトーナメントを勝ち抜くひとり用モード。優勝者にはシルバーベルトが授与される。



⬅まずは操作する選手を選択。対戦相手が誰になるかは運次第。エディット選手も選択可能だ。

➡勝者のみに許される勝利後のアピールポーズ。これも選手ごとに、特徴あるものになっている。

TOURNAMENT

2～8名までのプレイヤーが参加できる対人戦専用モード。"UFC MODE"と同じくトーナメント形式で行われる。友だちや仲間内で最強を決めたいときは、迷わずこのモードで闘おう。

CHAMPION ROAD

"UFC MODE"で大会の頂点に立った選手のみが挑戦できるひとり用モード。獲得したベルトの防衛戦というシチュエーションの中、全12名のチャレンジャーを退けていくのだ！



⬅選ばれたものだけが挑戦できる。12名連続で退けなければいけないので、過酷な戦いとなるぞ。

TRAINING

打撃技のコンビネーションから、タックルや投げ技に至るまでの一連の技を練習できるモード。マウントやバックマウントなど、有利不利、あらゆる状況を想定して技の訓練ができる。



➡画面左上には相手に与えたダメージやコンボ数が、画面下には入力したコマンドが表示される。

VERSUS

好きな選手を対戦相手に選び、1試合のみを闘えるモード。友だちとふたりで対戦できるほか、人間vs.CPUも当然可能だ。CPUどうしを闘わせて試合を観戦し、研究することもできる。

EDIT FIGHTER

好みの容姿とファイトスタイルを組み合わせて創ったオリジナル選手を育成できるモード。練習相手を倒せばもらえるポイントを各能力値に振り分けて、史上最強の選手を育てよう。

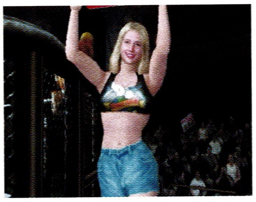


⬅エディットする際、重視するのはやはり容姿だろう。姓名やニックネーム、国籍も変更できるぞ。

➡この画面で、入手したポイントを各スキルに割り振っていく。どんな選手に育てるかを考えよう。

TOPIC 悩殺ギャルも色っぽい

各ラウンドの合間に登場するラウンド・ガール。本作でも、ビューティフルでナイスでセクシーなそのボディーから放たれる色香をプンプンに漂わせながら登場。緊張した試合の中での一服の清涼剤となるぞ。



⬅お尻を振りながら笑顔をも振りまいていく金髪のおねーちゃん。遠目からだと実物にも見える?

その3 簡単な操作で熱い攻防を堪能する!!

"UFC"のだいご味ともいえる選手どうしの技の読み合い、そして駆け引き。その雰囲気をすべてのプレイヤーが体感できるようにと、難しいコマンド入力はほとんど必要ない、極力簡略化された操作設計となっている。それほど格闘ゲームをプレイしたことがないユーザーでも、おそらく戸惑うことなく、誰とでもスンナリと熱い攻防が楽しめるはずだ。



マウントを取られても取り返す！ この一進一退の緊張感がファンにはたまらない。打撃技、関節技の攻防も奥が深く、タップさせるまで安心はできないぞ。

NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

12月12日～12月21日

[SOFTWARE] 作品

[REVIEWER] 批評家

エルドラドゲート 第2巻

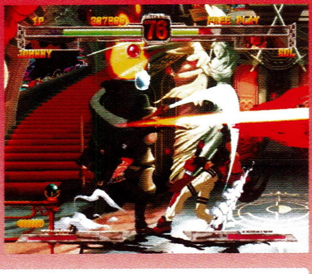
発売日 12月12日



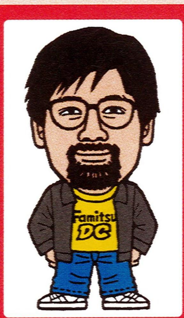
カプコン
RPG 2800円
キャラクターデザイン・天野喜孝、シナリオ・フラグシップ、制作・カプコンで贈るストーリー重視の連作RPG。2ヵ月に1本のペースで発売され、どの巻からもプレイすることができるのが特徴。第2巻はバド、エリシン、アインが主人公となる3本のシナリオが収録されている。

ギルティギア ゼクス

発売日 12月14日



サミー
格闘アクション 5800円
アーケード版も大好評の2D対戦格闘のドリームキャスト版がついに登場。多彩なシステムと個性豊かな16名のキャラクターたちの魅力が満載。いままでの格闘ゲームの最新型といえる作品だ。ドリームキャストオリジナル要素は、サバイバルモードとネットワーク対応。



インドでもドリームキャストが発売されるという。英語を話せる人が多いうえ、CGクリエーターなどコンピューター関連技術者もたくさんいて、インターネットへの感心が高いかららしい。そのうちインド人とも『PSO』できる日が来るのかな？ ワクワク。（本誌編集長）

相沢浩仁

その他のレビュアー

加藤政樹 SLG大好き保守ゲーマー。で、『サカつく特大号』『やきゅつく』と同様進化で8点って感じ。

こだまっち じっくりタイプ。なのでシミュレーション系を好む。『サカつく』は1作目からハマり続けてます。

ヒゲ太 なんでもよく食う雑食ゲーマー。罪(積み)ゲーをポツポツ片付けるも、増えるほうが多くて片付かず。

コブラ小林 ミーハーなので話題作には敏感。かわいい女の子が出てくるゲームも好きだが、内容がないのはダメ。

ムネタツ 『PSO トライアル』まだやってる。こんなにハマるのはひさしぶり。基本的にはアクションゲー好き。

池村通信 ユーザーフレンドリーなソフトじゃないとすぐに投げ出す、わがままな編集者。アクション系を好む。

ノリック やっぱ『スパⅡX』っておもしろいね。なんてこといってるとオヤジなのがばれるな。ヤバっ！

古屋陽一 テキスト風アドベンチャーってかったるいけど、なぜか気になる。これも本作の力？

おほむら スポーツゲームやらアドベンチャーゲームやらが大好き。そういえばシミュレーションも好きです。

エルドラドゲート 第2巻

7 ゲームのクオリティーは『第1巻』同様の高いレベルにあり、ほとんど悩むことなく、気軽にサクサクとプレイすることができる。前作をプレイしていない場合は、"EXTRA"モードで前作のストーリーやキャラクター、用語を調べることができるのはうれしい（読まなくても、いまのところはあまり問題はないけどね）。逆に前作を遊んでいれば、装備ごと前作のキャラがワープできるのも、オムニバス形式のシリーズでよく考えられている。超美しいSFC的2Dグラフィックは、ホント、カプコンならではという感じ。さきが楽しみです。（相沢浩仁）

7 2～3時間で終了（1話）のお手軽RPG第2弾。連続ものだけに、やはり1巻からプレイしないと楽しさ20パーセント減って感じ。まぁ2巻から買う人っていないか。で、中身はバラエティーに富んだ3作で、いい感じ。続きも気になる。相変わらず物語後半のエンカウント率の高さは辛いが、1巻をプレイして気に入っているならば、問題なく買いの作品。ただ、グラフィック、システム的に大きな進化がみられず（2ヵ月しかあいだがないので当然か……）、これからさき、ユーザーの声をどれだけ取り入れ進化できるのか、お手並み拝見といったところ。（加藤政樹）

8 なんか第2巻はシナリオが"1話完結"じゃなくなってるような……（第1巻のカナンもそうだけど）。いかにも途中経過で、とにかく続巻に残される課題やヒミツが多すぎ。どの巻からでも気軽に遊べる、っていうのがウリだったはずなのに、これでは消化不良を起こしてしまう。もちろんシナリオは十分おもしろいのだけど、これはシリーズとして続けて遊んだ場合を前提とした評価。それだけにあとは気軽さの部分をもうちょっと体験させてほしかった。まぁ、プレイしているユーザーは（私含め）お気軽さをそんなに求めてないから、それはそれでいいのかも。（ヒゲ太）

ギルティギア ゼクス

9 スピーディーで爽快かつアツくさせる攻防と逆転も可能な意欲的なシステム、そして魅力的かつ美しいキャラクターとその滑らかな動き。誰でも楽しめて、奥も深い。優秀なグラフィックデザイナーを大量に必要とする2D格闘において、カプコンやSNK以外にも、こんな完成度の高いものをつくれるとは信じ難いぐらい。本格的なオリジナル要素はサバイバルモードくらいだが、なかなか凝ったつくりになっていて楽しめる。"レコーディング"もおもしろいアイデアだ。格闘ファンなら必ず買おう。移植度はアーケード版と同じと思って間違いないぞ。（相沢浩仁）

10 ゲームセンターでは、いまでも街中では熱い対戦がくり広げられている超人気作。その突き抜けたゲームシステム＆バランスが多くの格ゲーファンの気持ちをつかんだと言えよう。プレイした感覚は『ヴァンパイア』シリーズに近く、手軽に連続技が決まる感覚がじつに気持ちいい。これにロマンキャンセルといった独特かつマニアックなシステムのおかげで、上級プレイヤーでもやり込める要素がたくさんある。いまから練習してゲームセンターで対戦デビューしても遅くはない！ 移植度は120パーセントと超完璧！ 格ゲー好きなら絶対に買い！（ムネタツ）

9 アーケード版の登場から半年。すでに細かい説明が不用なほど、格闘ゲームファンを魅了したこの作品のDC版への移植度は、もうバッチリ。アーケードで十分その魅力を見せているが、DCでプレイしてあらためてキャラクターの動きなど細かい部分にまでこだわって作ってる感が、ひしひしと伝わってくる。ヘビメタといい音にも遊び心があふれている。オリジナル要素のサバイバルモードは難しいと感じたが、ファンなら極めたい部分だろう。ファンならずとも格闘ゲーム好きならオススメしたい。格闘ファン以外の方にも一度はぜひ遊んでもらいたい作品だ。（コブラ小林）

サンバDEアミーゴ Ver.2000

発売日 12月14日



セガ
アクション　5800円

アーケードで絶大な人気を得たリズムアクションゲーム『サンバDEアミーゴ』がパワーアップ。マラカスを激しく上下左右に動かすという新アクションが登場し、さらにヒートアップ。曲数が増え、前作から引き継いでいる各モードにも細かい改良が施されているのだ。

8

マラカスを振る、たったそれだけのことなのに、相変わらずとっても楽しい。なにもかも忘れて、ついつい没頭してしまう。新しく追加された"ハッスルモード"がまた、よりいっそう興奮させてくれる。ああ、ぼくの中にもラテンの血が流れているのだな、と錯覚させてくれるような（笑）。じつに単純だけれども"ミニゲーム"のバレーボールもおもしろい。実際のバトミントンやエアホッケーのようなアツい興奮。ストレスが溜まっているとき、友だちが遊びに来たとき、最適なアイテムになること請合い。豪華な新曲群もうれしい限りだ。（相沢浩仁）

10

「マラカスコントローラなんていらない！」ってすごい書き出しですけど、ホントいらないと思う。いいゲームはどんなデバイスでやってもおもしろいのでは。ゲームの定価プラスマラカス代7800円ということで躊躇している人も多いだろうけど、なくても十分このゲームは楽しめます（もちろんあったほうがいいに決まってるけどさ）。前作を持ってるからって人も買いましょう。やっぱ、新曲はいいよ！　誰もが一度は聞いたことがあるような曲ばかりなので、最初からノリノリで遊べること間違いなし！　胃に穴が開きそうなシビアなチャレンジモードがまたよし。（ノリック）

8

たんなるパワーアップ版と侮ってプレイしたら、新曲は楽しいし（リッキー・マーティンの大ヒットもの）、新モードのハッスルモードがまたいい。曲に合わせてマラカスを激しく上下に、はたまた左右に振る行為がこんなにおもろいとは。しかも息は切れ切れ……、いい運動になるわ。フリーで曲を選びたいんで、チャレンジモードのマラカススターをクリアーしちゃったよ。前作のノリいい曲も残っているし、血が騒ぐね～（ちなみにオレは猪木のテーマやロッキーのテーマで）。こりゃ、前作持っている人も買わなきゃソン。未経験な人はなおさら。（池村通信）

サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！

発売日 12月21日



セガ
シミュレーション　5800円

『サカつく』シリーズ4作目。Jリーグに新規加入するサッカークラブの代表兼監督となって世界一を目指す経営＆育成シミュレーション。『特大号』は前作のバージョンアップ版だが、新要素として、選手のデータ変更や選手獲得数が増えたサテライトの導入、試合シーンの追加などがある。

9

サターンから数えるとこの『サカつく』シリーズも4作目。完成度の高さはピカイチ。セガならではの家庭用オリジナルシリーズ最新作、ファンには文句なくオススメできる。もっとも大きな変更点は、サテライトの導入により最大22人までの選手獲得が可能になったこと。これによって留学など戦略の幅も広がった。ほかにも細かな改良点は無数にある。シリーズ未経験者でもサッカーに興味ある人ならば、ほとんど戸惑うことなくプレイできるはず。ロード時間が気になることは、今作でもときどきあるけれど、プレイし始めると止められないのだ。（相沢浩仁）

8

前作をベースとしているだけにさすがに新鮮味は薄く、プレイ感覚も前作に近いという印象。22人まで選手を獲得でき、調子を落とした、ケガした、なんてときにも便利なサテライトの導入や、試合開始時に勝敗数がわかる、監督紹介の留学先がなくならない、秘書がカワイイ、などのうれしい変更点もあるが、やはり選手データが変更されていることで新たに燃えられるかどうかが最大のポイントでしょう。"選手を集めて育てて対戦して"というのが『サカつく』のキモだから、新登場やデータ変更の選手がいるだけで、私はまたハマってるんですけどね。（こだまっち）

8

基本的に変化ナシ。まあ見た目ではなくデータで遊ぶソフトなので、大きな改良はいらないといえばいらないのだが、スンナリ入り込める半面、目新しさは感じられなかった。ただし選手を鍛え、施設を管理し、徐々に弱小クラブから強豪クラブへと育て上げていくだいご味というのか、やりがいというのか、これら、思わずハマってしまう魅力はシリーズ通して変わらず。試合シーンでのカメラワークや選手の動き、画面の切り替え時の読み込みなどでテンポが多少悪くなるところなど、まだ改善の余地が見受けられるが、これは次回作への要望ということで。（おほむら）

探偵紳士DASH!

発売日 12月21日



アーベル
アドベンチャー　6800円（初回限定版6800円）

菅野ひろゆき監督・脚本による、ハードボイルドタッチの"ミステリアドベンチャー"。本作のベースになっているのはPCの人気作。音声やビジュアルメモリ用ミニゲームの追加など、ドリームキャスト用にさまざまなアレンジが施されている。菅野氏による秀逸なテキストが光る。

8

『エクソダス ギルティー』などのゴールデンコンビ、田島直氏のキャラクターと菅野ひろゆき氏のシナリオによるミステリー＆ちょっとお色気アドベンチャー。その期待を裏切らない美しいグラフィックと魅力的な設定に、気がつくと引き込まれていた。緊張感あふれるタイムリミットシステムや、オートプレイ、ボイスセレクトといった補助的なシステムもよく考えられている。よくありがちな美少女キャラが登場するアドベンチャーとは一線を画していて、こうゆうのもアリだよな、と思わせてくれる。世界感はちょっと独特だけれどもね。（相沢浩仁）

8

サウンドやグラフィックなどから丁寧に作り出された世界観、ちょっとホロリとさせられるドラマ性、そしてお色気と笑い。昔、探偵小説を読み漁った自分にとってビビッとくるものがありました。ゲーム性としては、基本的に"いつどこに行くか"がポイントになってくるタイプだが、自分で推理して進めるというよりは、主人公が見事に事件を解決していくのを第3者的に見ているという印象が強かったのは残念。事件に関するヒントや情報が少なくて、なかなか自分なりに事件解決までを理論として結びつけられなかったことがその理由。（松田優作に憧れたこだまっち）

9

"ゲーム好きがプレイする"ということを前提にした菅野氏の仕掛けは楽しい。たとえばゲームファンなら、すべてのコマンドをあたってみたくなるわけで、意味のないコマンドでもちゃんとしゃれたコメントが用意されているんだから驚きだ（しかも何パターンも）。その辺の作りこみは相当なものだ。とはいえ難易度がかなり高い。そのぶん歯ごたえがあるのかもしれないが、なんらかの工夫はあってもよかったかも。これもゲーム好きを対象にしたためかもしれないが……。世界観は確立しているし、お使い的な作業がめんどうでないという方にはおススメしたい。（古屋陽一）

GUNSPIKE

発売日 12月21日



カプコン
シューティング　5800円

ゲームセンターで好評稼働中の、カプコンの人気キャラクターが登場するアクションシューティンググゲーム。カプコンとシューティングの彩京による協力タッグにより完成した作品。斬新なミッションは、全10面構成。ネットワーク対応で、オリジナル要素にはイラストギャラリーも。

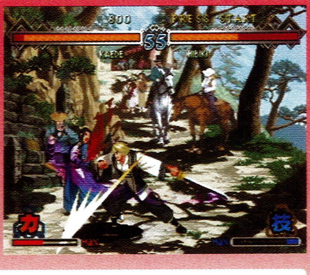
カプコンと彩京という高度な職人どうしが手を組んだからこそできたような秀作。古くは業務用『戦場の狼』や『魂斗羅』のようなアクションシューティングを現代風に３Ｄ化、カプコンの人気キャラを登場させて魅力を増している。美しいキャラクターとグラフィック、銃による迫力あふれる攻撃と巨大なボス。単純だけれども、とってもアツくなれる。イラストギャラリーなど、DCならではの改良点や追加要素も充実。これは絶対、アメリカのマニアにもウケますよ。これで、シューティングはヒットしないという最近の業界の雰囲気を吹き飛ばしてほしいな。（相沢浩仁）

ロックオンしたり近接攻撃があったりと、どちらかというとアクションゲームなノリ。アタック攻撃からキャンセルしてヘビーアタック（ショット）、さらにキャンセルしてスペシャルアタックなど、格ゲーっぽい感覚もありながら、敵の弾幕はいかにも彩京でこれを避けるおもしろさがうまくマッチしている。敵（とくにボス）の攻撃は完全にパターンなので、いかにそのスキをついて攻撃するか、という自分なりの攻略を考えていくのがじつに楽しく、それによって確実にうまくなっていくのが爽快！　さすがはシューティングの老舗、彩京って感じがした。（ムネタツ）

アーケードと発売時期が近く、アーケード野郎やスコアラーにとってはもう10点なわけだろうが……。最近アーケードから遠のいている身としては、そのメリットも感じられない。ゲームとしてやりがいがあることは確か。これは過去の彩京シューティングをやっていればわかる。それプラスカプコンキャラクターということでパッケージとしての魅力は十分。でもね、ちょっとシステムが複雑というか難しいというか……。硬派ゲーマーじゃなきゃ受け入れられにくいと思う。家庭用としての追加要素も寂しい限りだしね。アーケードおよび彩京ゲームファンなら。（ノリック）

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition

発売日 12月21日



SNK
格闘アクション　5800円

アーケードで人気の格闘アクション、『幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く花、散りゆく花～』に新要素を加えてドリームキャストに移植。"力"と"技"に加えて第3の剣質、"極"が最初から使えるようになっていたり、花札モードが追加されていたりと、数々のパワーアップがなされている。

最近のド派手な格闘アクションゲームと比べるのは、もとがネオジオ版なだけに酷だとは思うが、やはり多少の古臭さは否めない。SNKらしいには違いないんだろうけれど……。しかしこのソフト、このシリーズのファンにとっては多くのDC版オリジナル要素が追加されているので見逃せないはず。多数のビジュアルが入った"アートギャラリー"は、ロードや拡大・縮小も一瞬だし（音楽がないのは、ちょっとさみしいけれど）、SNKらしいノリの各種ビジュアルシーンを再現できる"デモビュ一ア"もうれしい。隠しミニゲームの花札も楽しいぞ。（相沢浩仁）

アーケードからのベタ移植です。もちろんDC版ならではの追加要素もあるんだけど、それがこのソフトの魅力とはいいがたい。あくまでファン向けのオマケ的な感じ。ゲームとしては、操作性もいいし、グラフィックも最新の格闘ゲームに比べれば落ちるかもしれないけど、イイ線いってます。システムも練り込まれており、格闘ゲームとしての完成度は高いです。アーケードでファンだった人にとっては、買いの一品でしょう。でもね、そうじゃない人にとっては、ちょっと厳しいかも。どうせプレイするなら、やはり最新の格闘ゲームのほうが魅力あるのでは？（ノリック）

さすがSNKの格闘ゲームなだけあって、キャラがしっかりと立っている。ただシステムは、いまとなっては古さが感じられる。安定した対戦が望めるかわりに、飽きは早いかも。もうちょっと斬新な追加調整があってもよかったかな。オリジナル要素である花札モードは、本来ならば息抜き程度にしか取られないものだが、しっかりとした作りで好印象。基本はこいこいでも、花札の絵柄が非常にきれいであるため、視覚的にも十分楽しめるものになっている。アートギャラリーはもう少し画質がよければなあと思ったものの、ファンならばうれしい資料になるはずだ。（おほむら）

デイトナUSA 2001

発売日 12月21日



セガ
レース　5800円

アーケード版、サターン版を経て『デイトナＵＳＡ』の集大成として登場するドリームキャスト版。オリジナル要素としてチャンピオンシップモードやネットワーク対応で全国のライバルたちとタイムアタックが可能。全国チャンピオンのゴーストカーをダウンロードし、極めることも可能。

アーケード版、サターン版ともに『デイトナUSA』シリーズは当時けっこう遊んだ記憶がある。このDC版の第１印象は"美しい"。ハードも進歩したんだろうけれど、よりクリアーでクールな印象がある。プレイして、ああこうだったな、と感じるのと同時に、そういえば最近こんなタイプのレースゲームはなかったな、とも思った。シビアかつ、いい加減、でもって豪快。ゲームとしてのレースを追求したセガの伝統を受けついだ名作のリニューアル。実車でないのが見劣りするという人もいるだろうけど、家庭用オリジナル要素も多く、個人的には大好きです。（相沢浩仁）

新鮮感はないがやはり名作、プレイしていてとても楽しい。グラフィックはもちろん、処理速度もアーケード版と同じで移植も良好。だがアーケードとは微妙にドリフト感が違う気もした。コーナーでスピードが出ていても曲がれる感じもする。まぁ攻略のしがいがあるので、これはこれでよし。ただ、どうしても納得いかないのが、ステアリングが方向ボタンに対応していないこと。方向ボタン派はだいぶ苦労させられるはず。新コースも初心者向けのコースばかり。上級者向けのコースも欲しかった。ネットについては本誌40ページにて。（ステアリングで一１点の加藤政樹）

もう６年まえのゲームだが、いまやってもおもしろい。サターン版はポリゴン欠けが激しかったが、DC版ではそんなことはなくさらに美しく仕上がっているのがうれしい。ゲームとしてのおもしろさを追求しているシステム（操作性）は、いまどきの"リアルドライビングシミュレーション"なレースゲームとは方向性が大きく違う。それぞれのよさはあると思うが、自分自身運転するわけでもなくクルマに興味がないので、そういう意味では『デイトナ』派。アナログ方向キーでの操作はかなありクセがあるので、レーシングコントローラでのプレイをオススメ！（ムネタツ）

SONIC SHUFFLE

発売日 12月21日



セガ
テーブル　5800円

『ソニック』シリーズ最新作は、みんなで楽しめるパーティーゲーム。ソニック、テイルズ、ナックルズ、エミーの中からキャラを選んで4人まで楽しめるボードゲームだ。プレイ中に登場するミニゲームは盛りだくさん。ひとりプレイ用にストーリーモードも用意されている。

『ジェットセットラジオ』のマンガディメンジョンで描かれたソニックキャラと美しいCGは、ファンならば必見もの。ひと味違うソニックを観ることができる。だがパーティゲームとしては盛り上がりに欠け、単調に感じることも少なくない。いちばんの問題点は長すぎるロード時間。このテのゲームとして重要なテンポを止めてしまっている。ミニゲームやイベントの度に読み込むのでは興ざめもはなはだしいのだ。キャラクターやグラフィックはいいし、練り込めばおもしろくなりそうな気もするだけにとても残念だ。ミニゲームの内容にも？なものがあるし。（相沢浩仁）

6

サイコロがわりにカードを引かせるアイデアはおもしろい。自分で意図した数字が出せるのは、また違った駆け引きがある。でも、パッと見てミニゲームがわかりにくいものが多く、それらがおもしろいかというとクビをかしげたくなるものも多い。多人数でやればそこそこ楽しめなくもないが……。GD-ROMへのアクセスも頻繁にあって、これがまたけっこう気になったりする。『マリオパーティ』などをプレイしたことある（あるいは持っている）というのであれば、ちょっと物足りなさを感じる。このテのパーティーゲームが未経験であれば、って感じ。（ムネタツ）

6

パーティーゲームとして4人でワイワイとプレイする楽しみと、ソニックの世界に入り込んでひとりでプレイする楽しみかた。どちらかというとやっぱり多人数で遊ぶほうがおもしろい作品。でも、ミニゲームは多いのだが、やっていてもわかりにくくいまひとつの印象。さらに、小さい画面でのプレイもオススメできない。個人的な意見だが、ひとりでストーリーモードをしているときに感じる、CPUキャラがほかのキャラからカードを引くときの「まるでわかって引いてるんじゃねえのか？」感とロード時間の長さがイヤ！　ソニックの世界観がいいだけに残念。（コブラ小林）

5

Never7 ～the end of infinity～

発売日 12月21日



キッド
アドベンチャー　6800円

南の島で展開される、テキストをベースにしたSFタッチのアドベンチャー。7日間にわたる男女7人の顛末が描かれる。7日間の出来事をくり返すことでストーリーは進行する。PS版からの移植となるが、一部エンディングが追加されるなど、まさに"完結編"にふさわしい内容となっている。

さすがはキッド、高解像度のグラフィックはなかなか美しい。基本はコマンド選択式のアドベンチャーゲームだが、意味深なタイトルどおり、何度も同じ時間に戻り、ループすることによって話が展開していく。美少女キャラが何人も登場し、一見ラブコメかとおもいきや、悲劇に向かうというミステリアスなストーリー。設定に加えてコンピューターゲームならではの捻りが活かされている。"アルバム"や"ミュージック"といったファン向けのモードも充実。DC版は先行したPS版にシナリオが追加された、完全版的な強化移植版なのもお徳。（相沢浩仁）

7

『Memories Off』に続く、キッドが贈るテキストノベル風アドベンチャーの第2弾といった趣（もちろんストーリーにはなんのつながりもないけれど）。システム的には『Memories Off』を踏襲しており、新鮮味はないが安心して楽しめる。完成度はかなり高いといえるだろう。となるとあとはストーリーを気に入るかどうかだが、個人的には少し冗長なところがあるようには思うものの、ミステリアスな展開から衝撃のラストまで一気に進めることができた。とりあえずこの手のテキストベースの作品に抵抗がない方にはおススメしたいところだ。（古屋）

8

テンポがいい。シナリオの展開が早く、（なかば強引な感があるが）物語に引き込まれる。ギャルゲー特有のお約束シーンがテンコ盛りだが、そこにサスペンス要素が盛り込まれていて、このさきなにが起こるか気になってしまう。ハマリ一歩手前。また、ゲームの本質以外の部分でも、インターネットからシナリオがダウンロードできるという点も評価したい。これならば安価でシナリオが楽しめる。そのシナリオも読者の声を取り入れ、投稿シナリオも採用する予定らしい。ユーザーを大事するキッドならではの企画。今後こういったシステムが確立してほしいね。（池村通信）

6

バスラッシュドリーム ～エコギア パワーワームチャンピオンシップ～

発売日 12月21日



ビスコ
スポーツ　5800円

他機種で好評を博したタイトルの移植版。実在する河口湖や琵琶湖といった有名なバスフィールドが登場し、本格的なバスフィッシングが楽しめる。釣れる魚は10種類以上。ルアーも124種類用意されている。また、ネットに対応し、ホームページ上でバーチャル釣り大会が催される。

画面はドリームキャストらしい高解像度で、水準以上に美しい。河口湖や霞ヶ浦といった実在の湖を舞台にしており、リアリティーもある。釣りシミュレーション的な雰囲気を感じさせつつ、シンプルな操作によるアクションがバランスよくまとまっていおり、手軽に楽しめる。『ゲットバス』のような豪快な演出があるわけではなく、最近の釣りゲームとしては展開もいまひとつ単調に感じてしまう。けっして完成度が低いわけでもないのだけれど、セガの2作品がよくできてからね。ゲームモードが実質2種類というのも、家庭用としては少々さみしい。（相沢浩仁）

6

背景の実写取り込みや魚たちのリアルな描写は、じつにその気にさせてくれる。ルアーも豊富だし、ポイントごとに交換してトライできるのも楽しい。また、ビジュアルメモリとの連動やホームページでの釣り大会の実施など、ドリームキャストの性能を遺憾なく発揮しているところも好感が持てる。が、肝心の釣りの部分にいささか疑問が残る。水中モードで魚がいるポイントがすぐにわかるため、そのポイントに糸を垂らせばザルで金魚すくいをするがごとく楽に釣れる。ヒットすればほぼ間違いなくゲットでき、魚との格闘部分もややあっけないところも不満。（池村通信）

6

水の抵抗感のまったくないルアーの挙動、筋肉で動いているように感じられない魚たち、湖底へのアヤシイ当たり判定と、"釣り"ゲームとして肝心なところに問題点が多く見受けられる。とくに湖底への当たり判定は、ワームなど湖底での挙動が重要なのものが軽視される結果になり、ソフトルアーブランドのエコギアと組んでて、よくオーケーが出たなぁ、という感想を持ってしまった。一方、釣り"ゲーム"としてさほど肝心でないルアーデータや釣り場、ネットトーナメントなどは充実しており、美しいグラフィックと併せ、素材を活かしきれなかった感が強い。（ヒゲ太）

4

BEST PICKS OF THIS TERM
今回のオススメ

今号も本当にレベルが高い。格闘ファンは『ギルティギアゼクス』、シリーズ経験者なら『サカつく特大号』、マラカス所有者は『サンバ2000』。この辺は当然というか、買わんでどうする、って感じ(笑)。加えて個人的な好みとしては『デイトナ』と『ガンスパイク』はぜひ欲しいし、壮大なスケールが見え隠れしてきた『エルドラドゲート第2巻』もやっておかなくちゃ。好き嫌いはあると思うけど、気になっている人、もちろん『探偵紳士』もオススメ。あ、今回は掲載に間に合わなかったけど『ファンタシースターオンライン』、必買・マストバイです!!　(相沢浩仁)

▼年末ということで発売本数も多く、期待のタイトルもついに登場ということで迷うところ。とくに、今回レビューはできなかったけど『PHANTASY STAR ONLINE』は押さえたいタイトル。『ギルティギア ゼクス』は格闘ファンのみならずチェックしてほしいところ。『サンバ～』、『サカつく～』、『探偵紳士～』、『SONIC～』とジャンル的にも充実しているので、あとはお財布の中身とご相談というところですな。　(コブラ小林)

▼今回はもう欲しいと思ったものをそのまま買うが吉。年末商戦のラインナップだけにどれでも大丈夫でしょう。事実私ほとんど予約済みですし(罪がまた増える……)。ただ『バスラッシュドリーム』と『サカつく特大号』は誰にでも、とは言えないのでお好みで。　(ヒゲ大)

▼年末へ向けてのラインナップ、スゴイね。なかでも『ギルティ』『サンバ』『サカつく』『デイトナ』はそれぞれのジャンルが好きな人ならば、迷いなく買ってもいいと思う。『ガンスパイク』『月華の剣士』もファンなら抑えておいて損はないかな。　(ノリック)

▼アーケード雑誌をやっていた自分としては、『デイトナ』、『ガンスパイク』、『ギルティ』あたりは購入決定！　ホント、完成度高いっす！　美少女ゲーム雑誌経験者(笑)としては『探偵紳士』もニヤリ。　(ムネタツ)

そのほかに発売されるゲーム&周辺機器

でじこのまいブラ

発売日 12月14日



ISAO
その他　2480円
ISAOによる毎日楽しめるブラウザー『まいブラ』シリーズ第1弾。『ドリームパスポート3』に人気のキャラ『デ・ジ・キャラット』たちによるトークなどを満載。使用状況で追加要素が得られる。

ネッパチⅣ@VPACHI ～CR嗚呼!!花の応援団～

発売日 12月14日



ダイコク電機
テーブル　4800円
ネットワーク対応により、家庭にいながらにして景品がもらえちゃう好評シリーズの第4弾。今回収録されているのは、人気最新機種の『CR嗚呼!!花の応援団』。

ネッパチⅤ@VPACHI ～CRモンスターハウス～

発売日 12月14日



ダイコク電機
テーブル　4800円
『Ⅳ』と同時発売となるのは言わずと知れた不朽の名作『CRモンスターハウス』。『ネッパチ』シリーズでは『Ⅰ』についでの再登場。ユーザーのアツイ要望に応え再登場したものだ。

PHANTASY STAR ONLINE

発売日 12月21日



セガ
RPG　6800円
家庭用ゲーム機初の全世界対応ネットワークRPG。ネットワークで世界の仲間と冒険が楽しめる。自動生成ダンジョンにより何度でもプレイが楽しめ、オフラインでひとりでのプレイも可能。

東京バス案内 ～美人バスガイド添乗パック～

発売日 12月21日



フォーティファイブ
シミュレーション　5800円
昨年末発売の、都バス運転シミュレーター『東京バス案内』の発売1周年を記念し、10000本の限定発売。特典として同梱される"美人バスガイドディスク"で、攻略に役立つ映像を見られる。

12月21日ドリコレ

エアフォースデルタ
コナミ　シューティング　2800円

NFL2K
セガ　スポーツ　2800円

ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999
SNK　格闘アクション　2800円

スペースチャンネル5
セガ　アクション　2800円

周辺機器

ドリームキャスト・カラーコントローラ クリア
発売日　12月14日
セガ　周辺機器　2500円

ビジュアルメモリ クリア
発売日　12月14日
セガ　周辺機器　2500円

メモリーカード4X
発売日　12月14日
セガ　周辺機器　4800円

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品版と同等のもの）を使用しています。サンプルが入手できなかったタイトルについては、紹介にとどめ、評価は次号以降で掲載します。数字は10点満点の総合評価です。レビュアーは、編集長が可能な限りすべてのタイトルを、そのほかの担当は、タイトルによって、そのジャンルを理解して、客観的に評価できる者が基本的に評価するものとします。

オフラインでもオンラインでも楽しめる全世界同時プレイ可能ネットワークRPG

日本、アメリカ、フランスなど全世界の人々が同時に、しかもいっしょに冒険できる本作は、家庭用ゲーム機初の全世界対応ネットワークRPG。発売は日本が先行されるため、実際に外国の人と冒険できるのは1月に入ってからだが、ユーザーどうしのコミュニケーションが楽しく、プレイする人により楽しさがいかようにも変わるのが、本作の大きな特徴。もちろんそのオンラインプレイが前提となるわけだが、オフラインによるひとりプレイも充実している。そんな作品を楽しむため、まずは最初のステップ、マイキャラ選びで知っておきたい項目について見ていこう。



↑世界中の人々と冒険が楽しめ、ワードセレクトという機能により（P27にて解説）現地語がわからなくても会話をし、コミュニケーションをとることができる。

いよいよ発売間近！高まる鼓動

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン

トップハンター入門への手引き

いよいよ、今世紀最大のゲーム『ファンタシースターオンライン』（以下『PSO』）の発売が間近に！ そんな発売直前の今回は、ハンターとして旅立つための入門書として、冒険するまえに知っておきたい情報をお伝え！

発売日	12月21日発売予定
ジャンル	RPG
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人（オンラインでは4人まで）
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	ソニックチーム
通信機能	対応（オンラインプレイ、ダウンロードなど）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

? パーセント 12月8日現在 開発状況

http://www.sonicteam.com/pso/

Check 1 キャラごとの特性を知る

本作はRPGということで、自分のキャラを育てながら冒険を進めることになる。そのとき選べるキャラは全部で9パターンほどあり、それぞれにさまざまな特性を持っている。どのキャラを選んでももちろん最後まで進めることはできるが、敵との戦闘を始めとする冒険の過程は大きく変わってくる。当然最後までキャラチェンジをすることもできないので、それぞれの特性を最初から知っておく必要がある。右で紹介しているのがそのキャラで、大きく3つの職業と3つの種族で分けられているのがその特徴だ。



↑職業ごとに敵との戦いかたが変わってくる。どのタイプで進めていくか判断していこう。



←キャラの容姿は選択後に自由に変えられるのでそれほど気にする必要はない。能力で見極めよう。

Hunter



ハンター＋ヒューマン。接近戦に長けたハンターの中でバランスよく成長する。回復形、および攻撃系の若干のテクニックも使える。ヒットポイントと攻撃力、それと回避率が高い反面、テクニックポイントと精神力は低めの能力。

HUmar ヒューマー



ハンター＋ニューマン。精神力がハンターの中では高いため、ヒューマーよりテクニック能力に優れている。そのため、接近戦とテクニックをバランスよく使い分けることができる。逆に接近戦の能力は若干ヒューマーに劣る。

HUnewearl ハニュエール

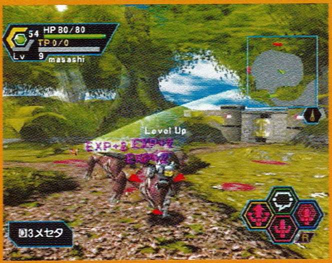


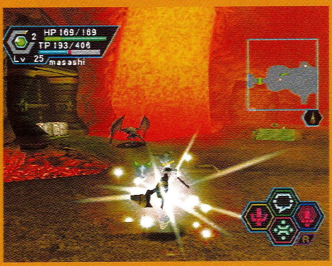
ハンター＋アンドロイド。全キャラクター中、最大のヒットポイントと攻撃力を持つ。ゲーム中に出てくる数多くの武器を装備することができるが、精神力がないためテクニックをまったく使うことができない。

HUcast ヒューキャスト

Check 2 武器とテクニック関連を知る

キャラの違いは何も能力の違いだけではない。覚えられるテクニックと装備できる武具もそれぞれに違ってくる。すべてのキャラが同じようにテクニックを覚えられ、強い武器を装備できるわけではないのだ。そのため、そのポイントもしっかり把握したうえでのキャラ選択が必要。当然のごとくハンター、レンジャーのほうがフォースに比べ強い武器を装備できるわけだが、テクニックは使いかたにより武器で攻撃するよりはるかに強くなる。また、ヒットポイントの回復ができたり、援助系のものも使えたりするので、この点を考慮して自分の好む戦闘スタイルで選択しよう。





←接近戦による豪腕スタイルでいくか、距離をおいた援護キャラにまわるか、多彩なテクニックによる戦闘を楽しむか、その点からも考慮。

Ranger



レンジャー＋ヒューマン。銃を操り遠距離戦に長けたレンジャーの中でバランスよく成長する。若干の回復形、および攻撃系のテクニックを使用することもできる。命中度と回避率のパラメーターが高いのがこのキャラの特徴。

RAmar
レイマー



レンジャー＋アンドロイド。ハンドガンやライフルなどの銃系武器をすべて使いこなすことができる。しかし精神力がないため、テクニックは一切使うことができない。命中率とヒットポイントはレイマーより高くなっている。

RAcast
レイキャスト



レンジャー＋アンドロイド。レイキャストと同等の能力を持つ。攻撃力はレイキャストのほうが高いが、その代わり防御力はレイキャッシールのほうが高くなっている。命中率とヒットポイントは同じぐらいだ。

RAcaseal
レイキャッシール

Force



フォース＋ヒューマン。テクニックに長けているフォースの中で、攻撃力も含めてバランスよく成長する。ただし、精神力とテクニックポイントに優れるため、ヒットポイントや命中率、防御力などは低めとなっている。

FOmarl
フォマール



フォース＋ニューマン。全キャラクター中最大のテクニックポイントを誇り、すべてのテクニックを覚えることができる。そのため、臨機応変な戦闘ができるが、肉弾戦のような体を張った戦いは苦手とする。

FOnewm
フォニューム



フォース＋ニューマン。フォニュームと同じような能力を持つが、フォニュームに比べ命中率が低く防御力が高い。しかしながらヒットポイントは少ないため、やはり接近戦はあまり強くない。上級者向けとされるキャラだ。

FOnewearl
フォニュエール

新事実発覚！ オンラインでは難易度の設定が可能に！

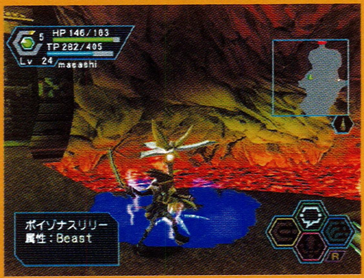
オンラインプレイにおいて、何とゲームの難易度をプレイヤーが自由に設定できることがわかった。難易度として用意されているのは、Normal、Hard、Very Hardの3種類。ビジュアルロビーにて、チームを作成するときにその選択ができるようになっている。これにより、たとえば一度クリアーして余裕で進めるダンジョンでも、歯ごたえたっぷりな状態で楽しむことができるのだ。ちなみに難易度により変わるのは、敵のヒットポイントや出現する数など。



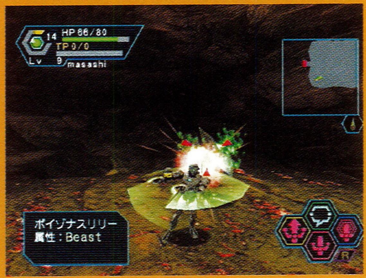
➡難易度の設定ができるのはチームの作成時で、途中での変更はできない。プレイヤーのレベルに応じた難易度が楽しめる。

Check 3 種族ごとの特性を知る

職業ごとの大きな違いに加え、ヒューマン、ニューマン、アンドロイドの3つの種族による特性の違いもある。いちばん大きな特徴を持つのはアンドロイドで、テクニックを一切使うことができないというマイナス面をもつ一方、毒やマヒといった状態異常になることがないという利点がある。ニューマンは精神力が高いため、テクニックに優れるという特徴があり、ヒューマンはその中間ともいえるバランスのよさがその特徴だ。



←ヒューマンとニューマンとは毒などに気をつけなければいけないが……。

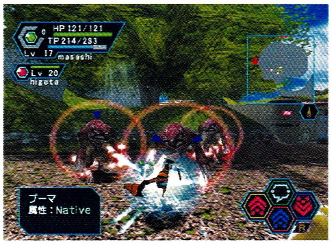


➡アンドロイドは一切気をつけなくていい。厄介だけにわりと大きい。

冒険に出るまえに知っておきたい5つの心得

『PSO』の世界は単純にいうと、ダンジョンにもぐって敵を倒しながら先に進むというものだが、もちろんそれを有利に進めていくため、知っておきたい冒険の心得というものがある。ここで紹介するのはその基本中の基本である5つの項目。冒険に出るまえの準備段階のものから、敵との戦闘においての技術、さらには友だちとのコミュニケーションに役立つことなど、重要なものをピックアップ。まずは頭に叩き込んでおこう。





←ただ闇雲にダンジョンに乗り込んでもダメ。効率よく冒険を進めるためにも、基本的なことはしっかり把握しておこう。

心得1 シティ City

装備やアイテムを買いそろえたり、人々の話を聞いたりと、冒険を進めるうえで欠かせない、プレイヤーをサポートしてくれる存在がシティ。用意されている施設は以下のようなもので、それぞれその役割を把握して冒険に臨んでいきたい。さらにそのシティ内では、その時期に合わせたイベントが行われる場所もある。通常のRPGに比べ質素ではあるが、逆に必要なものだけが取りそろえられているのだ。



➡それぞれの施設でどういうことができるか、しっかり頭に入れよう。



⬆たとえばお店の鑑定屋では未認識のアイテムを見てくれるが、見るたびにその結果が変わったりする。

総督の部屋 ハンターとしてプレイヤーを雇った総督のいる場所で、指令を与えてくれたり、舞台背景を知ることができたりする。

チェックルーム アイテムとお金を預けることができる場所。アイテムは所持数の制限があったりするので頻繁に利用したいところだ。

お店 武器屋、防具屋、アイテム屋、鑑定屋の4つからなる。プレイヤーのレベルによりそれぞれの品ぞろえは変わってくる。

転送装置 シティには総督の部屋とダンジョンに行くもののふたつがある。ダンジョンへはその進行状況でいける場所が変わる。

ハンターギルド クエストという依頼をもらうことができ、それを達成すればアイテムやお金を得られる。詳細はこのあとで説明。

メディカルセンター ヒットポイントとテクニックポイント、それと状態異常を回復することができる場所。一律10メセタが必要になる。

心得2 アタック Attack

戦闘においての基本となる"アタック"。敵にダメージを与えるため、装備している武器で攻撃するというものだが、アタックには攻撃力と攻撃形態の違う3つの方法がある。それが、通常の"アタック"、攻撃力の高くなる"ヘビーアタック"、武器にある付加能力で攻撃する"エクストラアタック"。その状況による使い分けが必要になるのだが、これらはタイミングよくボタンを押すことで最大で3回まで連続で攻撃することもできる。連続攻撃にすればより命中率も上がるという利点もあり、アタック→ヘビーアタック→エクストラアタックという、3種類の中から自由な組み合わせの連続攻撃も可能。攻撃を重ねれば威力が増すというわけではないが、連続攻撃は武器に依存することなくすべての武器で3連続まで出すことができるぞ。

アタック



⬅基本中の基本。ヘビーアタックに比べ攻撃力は低いが、命中率がそのぶん高く、隙が少ない。

エクストラアタック

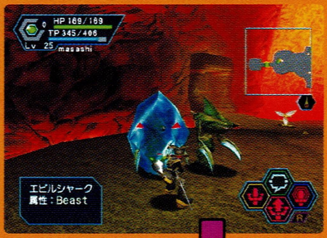


⬅付加能力のある武器に限られるが、その武器についた能力で追加攻撃を与える。

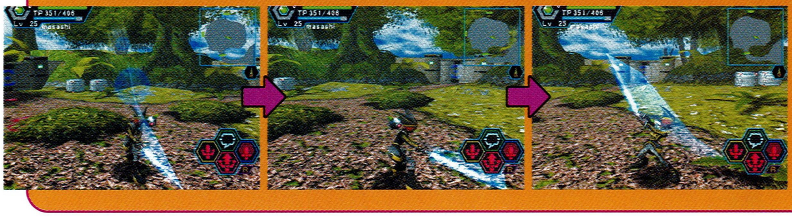
ヘビーアタック



⬅アタックに比べ攻撃力が高くなるが、そのぶん命中率が落ち、隙も大きくなってしまう。



⬅たとえば3段攻撃で、敵の動きを止めるエクストラアタックを行ってから……。



⬅攻撃を重ねることに命中率が上がっていく。ボタン連打では出ないぞ。



➡ヘビーアタック→ヘビーアタックとつなげる。装備している武器や状況で変化を。

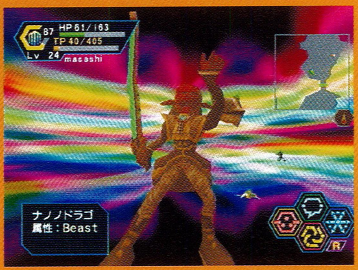
心得3 マグ Mag

プレイヤーの誰しもが初期の段階で"マグ"という防具を持っている。これは通常の防具とは異なり、アイテムを与えることでパラメーターが上昇し、プレイヤーの能力を上げてくれるというもの。アイテムを与えつづければ変形・成長もし、最大で3つまでフォトンミラージュという強力な技を出すことができるようになっている。もちろん成長のしかたは、プレイヤーがどのアイテムを与えたかでいろいろと変化するのだ。さらに、ピンチのときにプレイヤーを助けてくれたりと、ふつうに買い換えて強くしていく防具とはひと味違った存在となっている。このマグをどう育てるかも、大きなポイントだ。



➡アイテムを与えるとシンクロ率、IQ、DEF、POW、DEX、MINDのいずれかが上下する。

⬅与えるアイテムにより伸びる項目は変わるが、同じアイテムでも育てかたによりそれが変わる。



⬇一定の段階まで育つと、フォトンミラージュが出せるように。攻撃を与えたり受けるとゲージが溜まり、それがMAXになると発動できる。



初期の形態は、どのキャラクターで始めても同じ。ただし、そのあとの形態に関しては、職業により右のように3つに変化する。もちろんこのあとにも変形形態があり、同じ形態でも育てかたにより能力は違ってくる。

Mirage



ファーラ
発動したキャラを中心に高速回転し、そこに炎を発生させ触れるものすべてにダメージを与えるフォトンミラージュ。



レイラ
自分と、その周辺にいる仲間といっしょにヒットポイントを最大まで回復してくれる。

エストラ
イルカを思わせる姿で、一直線上を一気に移動、その範囲にいる敵すべてにダメージを与える。

マグが成長して発動できるようになるフォトンミラージュは数多い。どのように育てたかでその呼び出せるものが変わってくる。ここで紹介しているのは、代表的なフォトンミラージュ3種。攻撃系がふたつ、回復系がひとつとなる。

心得4 ワードセレクト Word Select

現地語がわからなくても意思の疎通が図れるように作られたワードセレクト。用意された単語に限るが、それを組み合わせた文章を自動的にその地の言葉に直してくれるという優れもので、用意されている単語は何と700近く。キーボードで直接打った文章は無理だが、冒険するのには苦労しないだけのバリエーションが豊富に用意されているのだ。



➡シチュエーションごとにいくつかの分類に分けられていて、それを組み合わせていくだけで会話が可能。

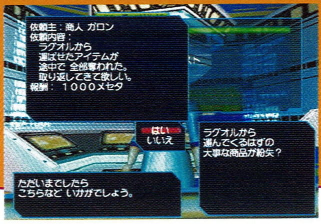


⬅たとえば、上のような文章がこのように変換される。

心得5 クエスト Quest

メインストーリーとは離れるが、サブストーリーが語られたり報酬をもらえるクエスト。オフライン、オンラインともに違った内容のものが用意されており、経験値やお金、さらにアイテムをもらうために引き受けていく。そんなクエストのひとつを今回は紹介。オフラインで"鋼の心"と題されたもの。とある商人から、アンドロイドに奪われたアイテムを取り返してほしいと頼まれるのだが、冒険を進めると……。





⬅ギルドカウンターにて受けたい依頼を選択し、無事それを達成すると報酬がもらえる。オフラインはひとりで、オンラインは複数人で楽しむものに。



⬅鋼の心では、森エリアを進んでいく。通常のダンジョンと同じく、敵も襲ってくる。



⬅途中アンドロイドらしき人物が。話し掛けるととても強奪犯には……。

⬇ひょんなことでそのアンドロイドと冒険をすることに！　オフラインではNPCも出てくるのだ。



ふたつ目のダンジョンは3つのエリアからなる洞窟エリア

先住民であるパイオニア1の人々がどうなったのか調査するため、セントラルドームの調査を依頼されたプレイヤー。まずはひとつ目のダンジョンとして、前号でお伝えした森エリアへと足を運ぶことになるのだが、その森エリアのつぎに訪れるのが、ここで紹介する洞窟エリア。巨大な3層からなる場所で、セントラルドームへ続く場所だ。



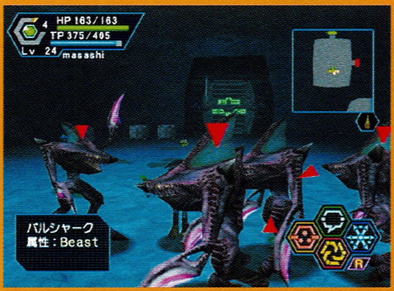
⬅ひとつ目のダンジョン、森エリアをクリアーしても、パイオニア1の人々がどうなったのかは依然不明。引き続き調査を。



⬅森エリアではおとなしいと報告されていた原生生物が牙をむいてプレイヤーに襲い掛かり、最後はドラゴンまで登場した。

2nd Dungeon 洞窟エリア Cave Area

洞窟エリアは、溶岩地帯、水源地帯、洞窟最深部の3層からなり、森エリアと比べようがないほど広大な場所となっている。出現するモンスターも明らかに原生動物とは違うもので、さらに凶暴化したモンスターたちが襲い掛かってくる。進んでも一向にパイオニア1の人々の消息はつかめないが、間違いなくその場所は人の手が加わった形跡が……。はたしてモンスターの巣と化した洞窟エリアを突き進み、その奥に待ち受けるものはいったい？



⬆鎌のような両手を振りかざし、プレイヤーに襲い掛かってくるエビルシャーク。その強化されたモンスターが、このバルシャークだ。ヒットポイントが高いうえに、何匹も集団で登場する厄介な敵だ。

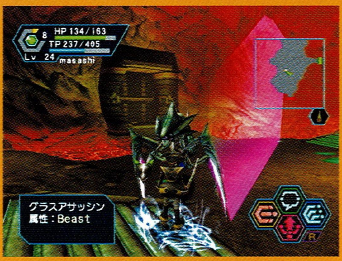


⬅途中にはヒットポイントとテクニックポイントを全快してくれるうれしい回復リングも。



⬆初めは背中がくっついた状態で攻撃してくるが、しばらくすると分離して2体になるパンアームズ。分離まえは遅いが、分離後は動くスピードが速くなる。しかも能力をダウンさせる攻撃まで仕掛けてくる。

➡プレイヤーの足を止め攻撃をしてくるグラスアサッシン。



➡洞窟エリアからはトラップも出現。気づかずそこに近づくと突然出現して爆発をする。

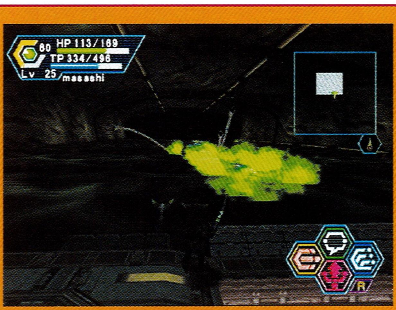


ボス デ・ロル・レ DE ROL LE

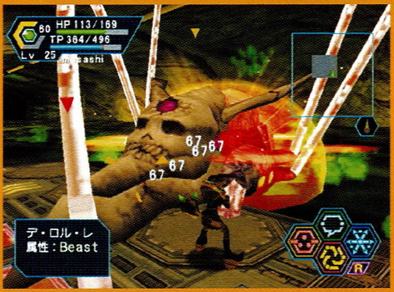
洞窟エリアのボスとして待っているのはデ・ロル・レ。硬い殻で身を覆い、水中、空中を自在に動き回る強敵だ。デ・ロル・レとの戦いは、地下水路のような場所で行われる。プレイヤーはイカダに乗った状態で、限られたスペース内でしか動けないという、悪条件の中で戦わなければいけない。しかもつねにイカダのまわりを動き回っているため、近距離による直接攻撃はなかなかできなくなっているのだ。



⬅遠く離れては、自分の殻に刺さっている時限爆弾のようなとげを飛ばし、攻撃してくる。



⬆一定量のダメージを与えると、あたりが一転して真っ暗に。このような状態になっても容赦ない攻撃が続く。攻撃は見切りづらいが、逃げに集中しよう。



⬆唯一直接攻撃を加えられるのが、イカダに頭部をのせてきたとき。一気に叩き潰したいが、この状態からも触手のようなもので的確に攻撃を仕掛けてくる。



⬅イカダの周辺を泳ぎ、なかなか攻撃のチャンスを与えてくれない。

➡デ・ロル・レ最大の攻撃であるレーザー。とてつもない威力。



SEGA SPECIAL

3つ目のダンジョンは機械が叛乱を起こしたセントラルドーム地下

デ・ロル・レを倒し、洞窟エリアをクリアーすると、つぎに待っているのがいよいよセントラルドーム地下。洞窟エリアの探索でパイオニア1の人々は見つけられなかったが、セントラルドームの入り口が見つかったため引き続き調査を行うのである。そこでプレイヤーが見たものは、地下施設を統合管理するコンピュータールーム。その奥には……。



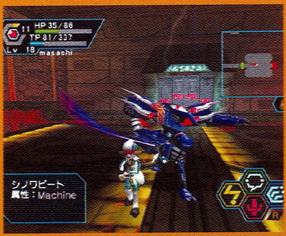
←パイオニア1の報告により、楽園とされていた惑星ラグオルだったが、そうではなかったことにようやく気づく。



←ひとつ目のダンジョンから、合間合間にリコの残したメッセージを見つけることができる。しかし当の本人は依然不明。

3rd Dungeon セントラルドーム地下 Basement of Central Dome

このセントラルドームでプレイヤーを待っているのは、暴走したメカモンスターたち。以前は作業用のロボットとして、人々の生活を助けていたロボットたちが、何者かに操られているがごとくプレイヤーに襲い掛かってくる。しかしながら、なぜ地下数百メートルにわたってこのような施設が存在するのか、その施設が何を意味するのか、それら謎は深まるばかりだ。





↑➡忍者を思わせるす速い動きでプレイヤーを翻弄してくるシノワビート。近づくと危険だ。

➡シノワビートのパワーアップ版、シノワゴールド。自分だけでなくまわりの味方まで影響を与える回復技を持っている。







←あたり一面が真っ暗で、スイッチを押すまで明かりが点かないトラップや、意味深な部屋など謎多き場所が多数存在する。



➡攻撃しても攻撃しても立ち上がってプレイヤーに向かってくるギルチック。一度に襲ってくる敵の数も半端ではない。

ボス ボルオプト VOL OPT

地下施設のボス、ボルオプトはコンピュータが作り出した最強のメカモンスター。侵入するいかなるものも排除するプログラムがされているモンスターだ。このボルオプトの恐ろしいところは、どこが本体でどこを攻撃していいかわからないこと。中央上部、そして時折胴体も出現する突起物のようなもの、さらにまわりには一面のスクリーンに映し出される顔のようなもの。それらを破壊して、倒したと思っても……。



←戦闘開始時、戦闘場所とその標的となる物体が映し出される。

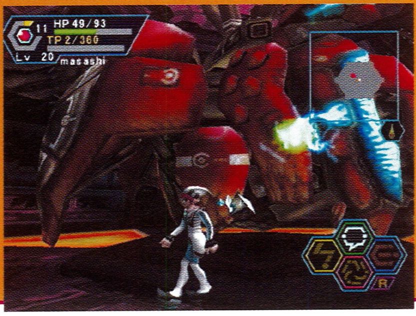
➡⬇中央の物体からは回避不可能なサンダー攻撃。そしてスクリーンに映る怪しい顔。







⬆第1形態を見事倒すと、ようやく本体を見せるボルオプト。巨大なメカの塊だ。



➡この第2形態では強力な追尾ミサイルを放ったり、鉄の塊を頭上から落石させてきたり、絶大な威力を持つエネルギーの塊を放出したりしながら攻撃してくる。

記事担当からの声 ひとり用のオフラインは歯ごたえ十分でそれだけでもかなりのボリュームだが、やはり本作はオンラインプレイ。トライアル版から含めて100時間以上は遊んでるけど、まだまだ遊べそうだし、むしろ本当の楽しみはこれからなわけだし。次号は十二分に楽しむための超ボリューム付録でお伝えします。（田村）

SEGA SPECIAL 7連発 2

サカつく特大号
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

発売日	12月21日発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人(対戦時2人)
ビジュアルメモリ	177ブロック使用
発売元	セガ
開発元	スマイルビット
通信機能	対応(データ対戦・選手交換・ホームページ)
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

100パーセント 12月8日現在 開発状況

http://www.smilebit.com

最強伝説の序章となる1年目の軌跡を追う

いよいよ発売目前となった『サカつく特大号』(以下『特大号』)。直前号となる今回では、1年目のプレイリポートをお届けする!

世界最強のサッカークラブを目指して、始動! 大分バジェーナ!!

いまから十数年後、世界のサッカー勢力図は大きく塗り替えられることになる。極東の小国に出現したあるクラブによって……。

『特大号』いよいよスタート。まずは名前を入力して、続いて秘書の選択。健康美あふれる三ツ谷杏子嬢を採用。クラブ名はバジェーナ。ホームタウンは担当者の地元である大分県大野郡を選択。初期メンバーはアセシオセット(下表参照)。監督は西本氏。年俸8100万の2年契約。スカウトは伏島氏。年俸1億1000万の3年契約。選手の背番号は、後々を考えて29から順につけることにした。



←ユニフォームはこのタイプに決定。前作にあったユニフォームチェンジは今回もあるのだろうか?



←プレイヤーだけのオリジナルクラブが発足。数々の試練を乗り越えて、世界一を目指すのだ。

初期メンバー情報

ポジション	名前	年齢	契約年数	年俸	VMP
GK	井原 優	17歳	1/4年契約	3100万	126
GK	蘇我 久明	24歳	1/5年契約	2200万	70
DF	伊藤 忠幸	19歳	1/4年契約	2400万	91
DF	村松 剛	27歳	1/3年契約	1900万	68
DF	木庭 真悟	28歳	1/4年契約	3600万	108
DF	熊谷 徳仁	33歳	1/3年契約	2300万	95
DF	清水 勝壱	22歳	1/2年契約	1600万	73
DF	岩本 圭	31歳	1/2年契約	1800万	74
MF	内藤 幸雄	34歳	1/2年契約	1500万	81
MF	山路 慶	26歳	1/1年契約	3400万	80
MF	重田 修司	21歳	1/5年契約	3400万	140
MF	都筑 優一	26歳	1/3年契約	3200万	84
MF	アセシオ	23歳	1/3年契約	4500万	134
FW	守山 靖忠	22歳	1/3年契約	2900万	106
FW	長居 尚三	24歳	1/2年契約	3600万	101
FW	尾形 栄	18歳	1/3年契約	2300万	136

初期メンバーは3パターンの中からランダムで決定する。今回のメンバーは左の表のようになったが、契約年数や年俸、VMP(ビジュアルメモリポイント)は変化することもある。参考までに。ちなみに、このVMPは選手の総合能力をポイント化したもので、選手の能力を見分けるひとつの目安となる。ポイントの高い選手が優秀だということは間違いないが、そのクラブにとってベストの選手であるとは限らない。参考までに。

ホームタウンの選択



↑ゲーム的にはやや不利なデータだが……。

序盤の集客率など、ホームタウンデータは少なからずゲームに影響を与える。基本的には地元でのプレイがオススメだが、とくにこだわらない人は、地価がそれほど高くなく、人口が多い土地にしよう。

監督&スカウト契約



↑監督契約は得意分野もやや考慮して。

初期の監督&スカウト契約は、年俸はそこそこで契約年数が少ない人物と"とりあえず"契約しておこう。まず日本人選手から補強したいので、スカウトはある程度国内に強い人がオススメ。

1月 スポンサー決定、サポーターズクラブ発足など

1月。まずスポンサーとの契約。1年目ではなかなかいいスポンサーはつかないが、少しでも資金を増やしておきたいところなのですべてと契約。総スポンサー料は3億4000万円となった。そしてテレビ局の確認、キャプテンを決定。クラブを応援してくれるサポーターズクラブも発足。運営費用は秘書のアドバイスどおり300万に設定した。

スポンサーとの契約



←スポンサーの中には契約条件が存在するものもある。

スポンサーは、スポンサー料だけでなく、付加要素にも注目したい。たとえば工務店や塗装店は施設の増設時に資金協力してくれるため、結果そのぶんの費用が浮くことになる。付加要素は重要です。

テレビ局の影響

クラブ人気やサポーターズクラブへの入会数に影響を与えるテレビ中継。広告費を多くかけることで視聴率もアップし、平均視聴率が上がればテレビ局もランクアップする仕組みとなっている。



←最初はローカル局からスタート。全世界放送を目指せ。

キャプテンの役割

優れたキャプテンはチームの士気に影響を与え、不満などを抑制する役目を担う。そのキャプテン選出だが、統率力の高い選手ほどキャプテンに向いている。選択時には選手の話を聞いてみて、ある程度自信のありそうな選手を任命しよう。



←選手に話を聞いていけば、自信のある選手がわかるはず。



→サポーターズランキングで統率力を確認してみるのも手。

2月 海外キャンプかプレシーズンマッチの決定

2月。その年に行なわれる大会の紹介があり、その後スケジュールの決定。1年目のこの月は海外キャンプかプレシーズンマッチを組むことができる。今回は、諸々の事情でキャンプに行くことにした。場所は、攻撃系能力の向上が見込めるであろう、スペイン・バリャドリードFC。キャンプに行くので広告費はゼロにする。秘書に怒られたけど。



←キャンプ先によって、その効果もさまざまだ。秘書のコメントを参考に行き先を選択しよう。



←プレシーズンマッチは最大8試合組むことができるが、選手の疲れを考えるなら6試合ほどに。

キャンプとプレシーズンマッチでは どっちがお得？

キャンプとプレシーズンマッチ、1年目なら後者のほうがお得だろう。初期メンバーに大きな成長は見込めないし、何より1年目はお金が大切。キャンプ費用で選手をひとり獲ったほうが、結果的にクラブにとってはプラスになるかもしれない。ちなみに、キャンプ（留学）先は、ヨハネスバーグFC（南アフリカ）、バリャドリードFC（スペイン）、プラハFC（チェコ）、コインブラFC（ポルトガル）、ポルトアレグレFC（ブラジル）、サンチャゴFC（チリ）が初期から用意されているが、ホームタウンの都市タイプによってはいくつか追加されている場合もある。

1年目の年間スケジュール



3月 J2開幕！ いよいよJリーグでの長く、そしてアツイ戦いが始まる



⬆初戦のレッズ戦。中盤はほとんど相手に支配されていた。今季J1に昇格した実力は本物です。

いよいよJ2が開幕。いまの戦力でどこまで戦えるか非常に不安だが、とりあえずはこれでいくしかない。そのうちスカウトの伏島氏が優秀な選手を連れてくることだろう。1年目で3人以上は補強したいところだ。

●3月：広告費2000万、観戦料2000円

ホームタウンの関係で、観客が少なく収益はほとんど見込めない。観戦料1000円でも客はたいして増えないのでこの額に設定。

練習を始めるまえに、まず施設関連に手をつける。グラウンドは増設したいところだが、費用もかなりのものなので芝（長）に張り替えるだけ。費用4億335万。高い。クラブハウスには疲労回復効果のあるサウナを設置。費用2億5097万円。懐が寂しい。スタジアムは観客が少ないことから、屋根も施設もあわてて設置する必要はないが、そこはサポーターのため。屋根（1億3445万）とグッズショップ（1億2548万）を設置。あら、残り資金が1億6669万に。いきなりピンチ。

練習場へ。システムは4-4-2のFWタイプA、MFタイプBを採用。これはとくにこだわりがあるわけではなく、前作までずっと3-5-2だったので気分転換の意味もある。戦術はポストプレイで中盤守備はノーマル、DFタイプはスイーパー。最初ということも考えて、やや守備的に戦うことにする。練習はフィジカル面を中心に、システムや戦術練習も多く組み込む。システムや戦術は最初からそれほど重視しなくてもいいメニューだが、練習後に総合力グラフがニョキッと伸びるのが好きなため組み込む。ただそれだけである。

J2開幕。初戦はレッズ。いきなりの強敵との対戦。総合力でも大きく上回るレッズを相手に勝てるのか？　勝利プレミアムを600万にする（実験も行なうため、以後J2の試合では勝利プレミアムを600万に統一）。さて、試合のほうはというと、やはり圧倒的に攻め込まれる展開。あっさりと先制され、その後はDF陣がふんばるが、まったく攻めきれず0-1でタイムアップ。点差以上に実力の差を感じるJリーグでの船出だった。

第2戦の相手はライバルクラブ。ライバルだけに負けるわけにはいかない、と思っていたのは自分だけらしく、前半9分にアッという間に先制される。その後は一進一退の攻防が続くが決定力不足が露呈し、0-1でタイムアップ。続いてのホーリーホック戦も同様の展開。あっさりと先制され、こちらはゴールをこじ開けることができないまま終了。3試合連続の零封負け。どうする？

あまりに点が取れないので、ヴァンフォーレ戦からシステムのMFタイプをAに変更する。これが効を奏したのか、前半は一方的に攻められるがそれをDF陣が耐えしのぎ、後半23分、待望の初ゴールが生まれる。その虎の子の1点を守りきり、1-0で勝利。Jリーグでの初勝利、勝点3をゲット。この喜びは、産んでくれたお母さんに伝えたい。

初勝利で勢いに乗るバジェーナ。続くベガルタ戦ではこれまで世間の批判を一身に浴びていたFW陣が爆発。ツートップがともに2点をあげ、4-0で快勝。Jリーグでの手ごたえを感じた1戦だった。続くサガン戦。一気に3連勝を狙ったが見事に返り討ち。サガンの怒涛の攻めにあい0-4の大敗。勝利プレミアムをかけ忘れたのが原因か。それとも調子の悪いボランチの内藤をさげ、その位置に本来センターバックの村松を入れたのが原因か。ともかく、Jリーグでの手ごたえを一瞬で感じなくなった1戦だった。

3月最終戦、対モンテディオ。両チーム決定力を欠き、スコアが動かないまま全後半が終了したが、終了間際にボランチの内藤がラフプレイで一発退場。初のVゴール方式の延長戦に入るが、ひとり少ないハンデをものともせず、延長前半6分、FW長居が豪快にゴールを決めてVゴール勝ち。

Jリーグに新規加入した大分バジェーナの1ヵ月間の戦いが終了。3勝4敗、勝点8で9位の成績。最初はどうなることかと思ったが、戦力的にキビシイ序盤でまずまずの発進。

練習メニューの組みかた



⬆開始当初の総合力グラフ。あまりの低さに泣けてきます。ぐすん。



⬆最初は走力や筋力を重点的に鍛える。『サカつく』の王道ですな。

初期選手のパラメーターは、泣きたくなるぐらいすべてが低い。最初はフィジカル面を中心に、ときおりシステム・戦術やセットプレイなどのチーム練習、ポジションごとに必要だと思われる個人練習（FWならシュート）を組んでいこう。メニューを組むときに気をつけたいのが選手の疲労。疲労を表す赤いバーが半分、もしくは3分の2以上になったらケガを回避するために必ず休養させること。毎ターン練習場に行くのがめんどうな人は、2～3ターンに1回休養を入れるようにメニューを組もう。

施設は何から設置すべきか

まず施設で手をつけるべきはグラウンド。"増設"ができればいいが、かなりの費用になってしまうので、とりあえず芝張り替えだけにしておこう。"短"より"長"のほうが疲労軽減効果も高い。つぎにクラブハウス施設だが、疲労回復効果のあるサウナ、ビュッフェあたりがオススメ。マッサージルームもあるが、設置に4億以上かかってしまうのが難点。最後にスタジアム施設と屋根だが、こちらは最初から無理して設置する必要はない。施設で設置するなら、グッズショップあたりがオススメ。



⬆グラウンドの増設は練習効率のアップにもつながるが……高い。



⬆疲労回復が早くなれば、それだけ厳しい練習が可能になるぞ。

勝利プレミアムの有効性

勝利プレミアムによってどれだけ試合内容が変わるか、それを調べた結果が下の表。サンプル数が少ないため絶対とは言えないが、プレミアムなしとありでは、やはりありのほうが勝利する確率も高いという結果が出ている。一方で、試合内容がまったく変わらないこともあれば、額を多くしたら逆に負けてしまったケースもある。プレミアムをかければいいというものではないが、J2では勝利すれば2000万の勝利ボーナスが出る。1000万までなら黒字と考えれば、かけたほうが有効か。

勝利プレミアムの額と試合結果

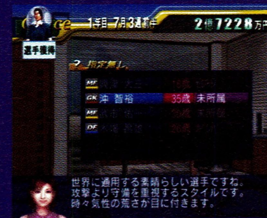
プレミアム額	第3戦	第11戦	第14戦	第19戦	第25戦
なし	0−2	0−1	0−1	0−2	0−0
100万	0−2	0−1	1−0	2−1	0−0
300万	0−2	0−1	4−3	2−1	0−0
600万	0−2	0−1	1−1	2−1	0−0
1000万	1−0	3−1	2−1	2−1	0−3
3000万	1−2	1−2	1−1	2−0	1−2
5000万	1−1	0−1	1−2	1−0V	1−2V
1億	2−1	2−1V	2−1	0−1	0−2

補強は必須! 未所属選手を獲得しよう!

初期メンバーだけではどうにも物足りないという人は（ほとんどだろうが）、ゲームの進行とともに選手もどんどん入れ替えていこう。序盤の狙い目は「世界に通用する」や「世界最高峰」とコメントされる20歳前後で未所属の選手。Jリーガーも魅力的だが、所属選手は契約金が高くつくのでこちらはもっと資金が潤ってから。未所属の選手なら年俸分だけですむし、年棒5000万前後の選手なら序盤ではかなりの戦力となるはずだ。



⬆スカウトから報告が入ったら必ず人事でチェックしておこう。



⬆優秀で未所属でも、年齢が高い選手は獲得しないほうがよい。

4月~12月 Jリーグの洗礼を浴びる大分バジェーナ

●4月：広告費2000万、観戦料2000円

大枚をはたいていいスカウトを雇ったのになかなか選手をリストアップしてこない。はやく補強したいのに。頼むよ、伏島クン。

Jリーグカップ開幕。1回戦の相手はベルマーレ。J1クラブと当たったら勝ち目はなかっただけにラッキー、と思ったのが大間違い。前J1クラブの意地か、まったく勝負にならずホーム・アウェーともに1-3で敗れ、1回戦で早くも姿を消すことに。J2はスケジュールがキツキツだから、Jカップの日程はいい休養日になると強がることにする。

第8戦の対アルディージャには、FW長居の活躍（2得点）もあり2-1で勝利。通算成績も4勝4敗のタイとする。しかし、あろうことか、その長居が試合中に負傷してしまう。幸い軽症ですんだが、チームの得点王（6得点）だけにこれは痛い。そして、このエースのケガが、苦難の道の始まりだった……。

続くコンサドーレ戦、アルビレックス戦、トリニータ戦、ベルマーレ戦は、エース不在の影響か、4戦連続零封負けを喫する。続いての対戦相手はレッズ。5連敗を覚悟したが、前半から押しまくりFW尾形の活躍で快勝。

4月は2勝4敗、通算5勝8敗、勝点14の11位。首位コンサドーレの勝点は25。上位クラブとの差が開いてきた。

●5月：広告費2000万、観戦料2000円

2週目前半に長居がケガから復帰するが、5月の成績は1勝2敗2分。勝てた試合を落としたという印象。通算6勝10敗2分、勝点18の12位。相変わらずバジェーナは波に乗れず。名前がクジラなんだから、もっとスイスイ泳いでほしいものなのだが。

●6月：広告費2000万、観戦料2000円

この月は、ちょっと調子を取り戻して2勝1敗。通算8勝11敗2分、勝点24の11位。上位は遠いが、中断グループが勝点30前後なので、なんとかそこに食い込みたい。

●7月：広告費：0万

7月は世界スポーツ大会のアジア予選が行われるためJ2は中断。クラブとしては試合がないので、練習でひたすら鍛える。

この月の3週前半、ついにスカウトから選手をリストアップしたとの報告が入る。期待に胸躍らせ人事で確認するとGK・沖智裕・35歳・未所属。がっくりしてオフィスをあとにする。伏島クン、クビにするよ。

●8月：広告費2000万、観戦料2000円

J2再開もけっきょく流れは変わらず。勝負をかけた後半戦のスタートは2勝4敗1分。通算10勝15敗3分、勝点30の12位。いよいよ最下位が見えてきた。どうしよ。

●9月：広告費2000万、観戦料2000円

最下位じゃ記事にできない（一方でそれもおもしろいかなと思っている自分がいた）。その願いが通じたのか、4勝2敗と好成績。通算14勝17敗3分、勝点41の10位。

●10月：広告費2000万、観戦料2000円

あと残り2ヵ月。さあ、ラストスパートだと意気込んだのはいいが、10月は2勝1敗3分と不完全燃焼で終える。通算16勝18敗6分、勝点49の10位。引き分けは3つとも勝てた試合だっただけに残念。

●11月：広告費2000万、観戦料2000円

長かったJ2の戦いも今月まで。少しでも順位を上げる、はずだったのだが、最下位相手にも負ける始末で11月は1勝5敗2分。通算成績17勝23敗8分、勝点54の10位でJ2を終える。順位賞金3500万。

●12月：広告費2000万、観戦料2000円

ニューイヤーカップ初戦の相手はヴェルディ。いまのバジェーナがJ1クラブに勝てるはずがなく、0-5で気持ちのいい大敗。これで1年目のすべての戦いが終了。当初予定していた補強がまったくできず、初期メンバーで戦い抜いた1年間。伏島クン……。

いまから十数年後、世界のサッカー勢力図は大きく塗り替えられることになる。極東の小国に出現したあるクラブによって……。そのクラブの名は大分バジェーナ。しかし、いまは誰もその話を信じてはくれない……(涙)。

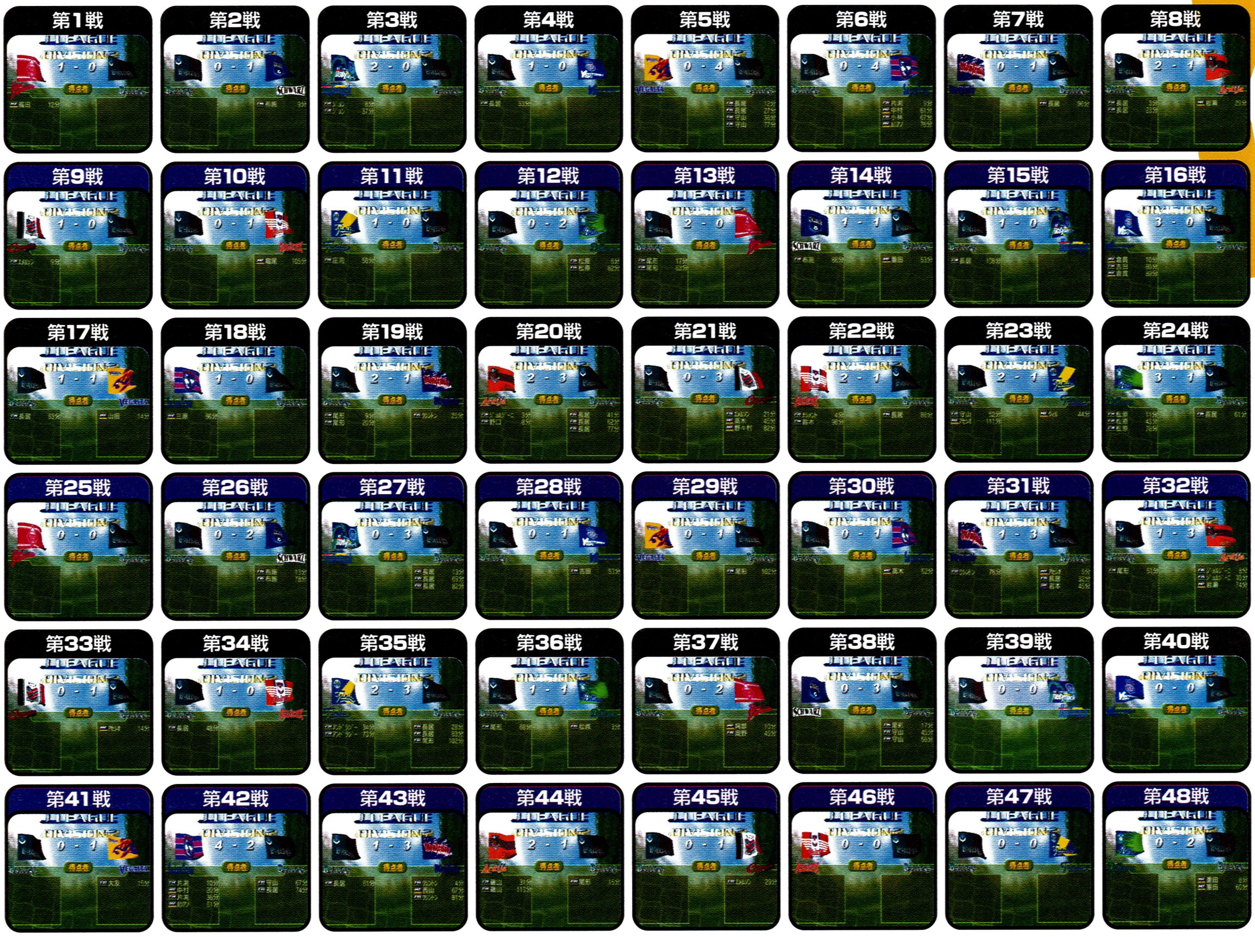
J2最終順位

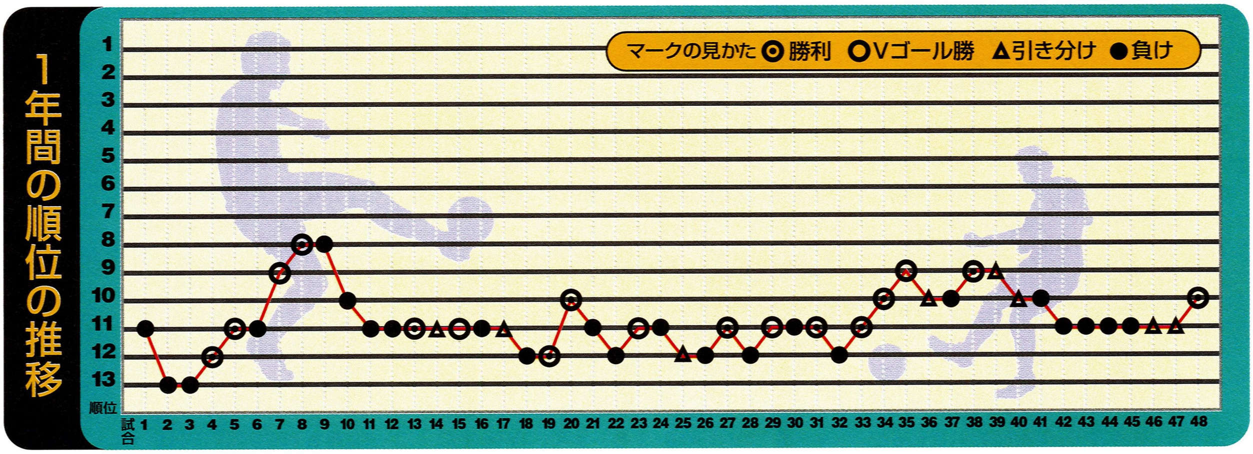
順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
▲ 1	サガン	91	29	13	6	68	36	32
▼ 2	レッズ	89	29	13	6	64	40	24
3	コンサドーレ	88	28	12	8	66	23	43
4	ヴァンフォーレ	72	21	17	10	43	36	7
▲ 5	トリニータ	67	21	20	7	52	55	-3
▲ 6	アルディージャ	66	20	20	8	55	48	7
▼ 7	ベルマーレ	66	19	18	11	53	47	6
8	シュバルツ	60	18	22	8	35	57	-22
9	アルビレックス	59	17	21	10	41	45	-4
▲ 10	バジェーナ	54	17	23	8	45	56	-11
▼ 11	ホーリーホック	53	15	25	8	36	52	-16
12	ベガルタ	47	15	27	6	42	64	-22
13	モンテディオ	38	12	30	6	40	81	-41

散々な成績に終わった大分バジェーナ 対戦データからJ2の戦いかたを考察

前作と比べてJ2で勝ちにくくなっているのは確かだが、それにしてもバジェーナは弱かった。補強がまったくできなかったのも原因で、やはり初期メンバーだけで1年目から結果を出すのは難しいのだろう。また、下のグラフを見ると勝ち負けの波がわかるが、じつは選手の調子の波と重なる部分がある。対戦クラブのこともあるから一概には言えないが、選手の調子が全体的にいいときはやはり勝率も高いようだ。思い切って"特別調整"で調子を強引に上げる、というのもJ2を乗り切るひとつの策かもしれない。ただ疲れからくるケガには十分注意したいところ。

けっきょく7位以上になれなかったバジェーナだが、それが当たり前という考えかたもできる。ゲームとはいえ、新規加入のクラブがいきなり勝ち続けるのも変な話（言い訳だ）。





SEGA SPECIAL

公式大会に対戦BBS、そして選手交換『特大号』のネットワークコンテンツ

公式大会の通算成績がわかる優秀経営者ランキングや対戦BBS、「選手が欲しい」ときに便利な選手交換など、『特大号』のネットワークを使ったお楽しみ要素が判明。

通算成績ランキングも導入された公式大会

前作でもサカつくHP上で開催されていた公式大会。『特大号』でももちろん開催される予定だが、公式大会での通算成績がわかる"優秀経営者ランキング"が新たに導入された。これは、大会で獲得したポイントをもとに表示されるランキングで、通算で○勝○敗という勝率順のランキングも見ることができる。積極的に大会に参加して、ランキング上位を目指そう！



←ランキングはログインIDをもとに作成されるので、チームが変わってもランキングデータは引き継がれるぞ。

対戦BBSを設置

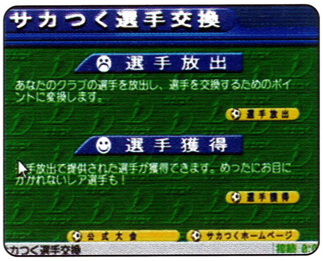
サカつくHPを利用しているユーザーが気軽に、かつ簡単に対戦できる"対戦BBS"を設置。まず発起ユーザーが大会ツリーを作成し対戦データを送信。その大会に参加したいユーザーも同様にデータを送信すれば、定員（8クラブ）になった時点か、一定時間経過後にBBS上で大会が実行されるというもの。



←『やきゅつく』でも好評なこのシステム。大会が実行されると結果発表ページへ飛ぶリンクが表示される。

ネットで選手交換

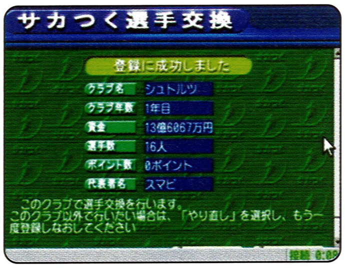
「○○選手が欲しいのに出てこない」、「クラブのここを補強したい」なんてときに便利なのが選手交換システム。『特大号』ネットでは、ネットワークサーバーを介して、ユーザーどうしの選手交換ができるようになったのだ。交換できるのは架空選手のみだが、これを利用しない手はない。以下でシステムを解説しよう。



←ネット上のトレードシステム。

①登録

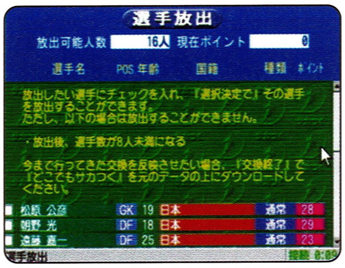
まずはデータの登録。その際、クラブデータを登録することになるので、後述する"交換ポイント"などは、このクラブデータでのみ有効。ほかのクラブデータでは使えない。



↑データの登録に成功すると、クラブデータの詳細が表示される。つぎはいよいよ交換。

②放出

選手を獲得するには獲得ポイントが必要。そのポイントを得るには自クラブの選手を放出するしかない。ポイントの値は選手の能力や人気度（放出と獲得の割合）で決まってくる。



↑この時点では何人でも放出できるが、その後の獲得も含めて8人を下回ってはいけない。

選手の詳細情報

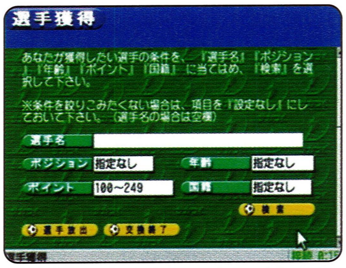
選手名をクリックすると、放出（獲得）ポイントや留学経験、能力カバーなど、その選手の詳細情報を確認することができる。



←選手種類項目は、通常かエディットかということ。

③検索

「この選手が欲しい」というときは、検索機能で一発表示。選手名やポジション、ポイント範囲、年齢範囲、国籍などから検索できるから、欲しい選手がすぐに見つかりますぞ。



↑選手のデータ化ができなくなっただけに、選手交換システムにはお世話になりそうだ。

お得!! 選手情報

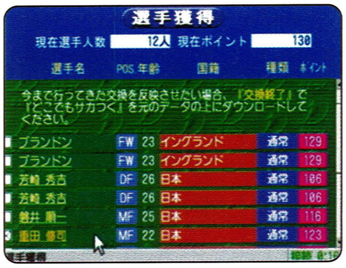
年齢や選手能力のわりには獲得ポイントが低い選手がいる場合、"お得!!選手情報"でお得な選手がいることを知らせてくれる。



←キミの知らなかった掘り出し物が見つかるかも。

④獲得

獲得したい選手が確認できたら、所有している獲得ポイントを消費して獲得！ もちろんポイントが足りなければ獲得はできない。ここでも選手の詳細情報を見ることができる。



↑ここは需要と供給の世界。欲しかったら放出して獲得ポイントを稼ぐしかないのだ。

SEGA SPECIAL 7連発 3

ドリフトの元祖、ここに完全復活！ ネットワーク対応でさらにバトルが熱い！

DAYTONA USA 2001

『デイトナUSA』、サターン版『サーキットエディション』のコースはもちろん、オリジナルの3コースも加えた、初代『デイトナ』の集大成的作品。通信対戦も可能で、ますます盛り上がること間違いなし！

発売日	12月21日発売予定
ジャンル	レース
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	28ブロック以上使用
発売元	セガ
開発元	アミューズメントヴィジョン
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
開発状況	100パーセント 12月8日現在

http://www.amusementvision.com

ついにNET BATTLEの詳細判明！ 最大4人で白熱バトルが楽しめる！

今作の目玉となるであろうネット対戦は、NET BATTLEを選択することで可能となる。ここでは最大4人でのネット対戦が可能となっており、コース、マシンともにシングルプレイと同じものが使用できる。また、ネットに参戦するには、事前にドリムを使ってNET BATTLEライセンス（30日間有効で300ドリム）を購入しなければならないのだ。





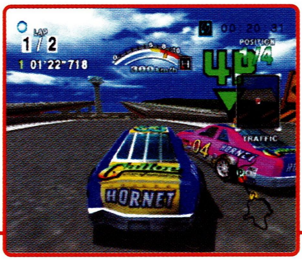
⬅⬇レースが始まってしまえば、あとは通常のレースと同じ。タイムアタックやゴーストカーのダウンロードなどを活用して限界の走りを身につけ、全国の頂点に立つべし！







まずはハンドルネームを決め、サーバーを選択。エントランスでロビーを選択し、チャットなどを活用してチームを決定。リーダーになればコース、周回数などの選択も可能となっている。



⬇熾烈なバトルを展開中。相手に勝ったときの快感は、クセになる！

ひと足おさきにNET BATTLE体験記！

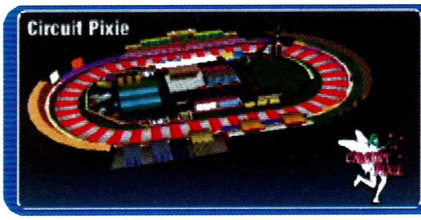
アミューズメントヴィジョンにて開催された、専門誌4誌によるネットワークバトル大会（結果は気にしないように……）。ひと足おさきにNET BATTLEを体験してきたので、ここではその感想をお伝えする。まず最初に感じたのは、違和感なくプレイできたということ。もちろん処理速度や背景など、ひとりプレイと同じとは言えないが、まったく気にならない程度のもの。心配していた処理落ちもほとんどなく、レースに支障が出るとは考えにくい。レースを楽しむには十分のデキといえる。4台が同時に表示されても極端な処理落ちが見られないのはサスガだ。未知の相手と戦えるNET BATTLEの楽しさは、やってみないとわからない。ぜひトライしてほしい。

NET BATTLEで盛り上がりそうなDCオリジナルコースをふたつ紹介

今号で紹介するのはどちらもフルスロットル全開で走れるハイスピードコース。手軽に楽しめることからNET BATTLEで盛り上がりそうなコースといえる。さて、今作は全部で8コースが収録されているが、これに逆走タイプ、ノーマルの左右反転タイプなどを含めると、実に24コース。全コースでファステストラップを叩き出すのは容易ではないぞ！



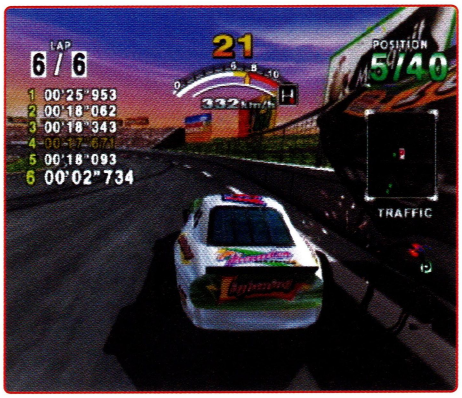
⬅マシンは全部で4台。これに加えタイヤが5種類用意されている。これ以外にも隠しカーの存在に期待したい。



フルスロットルでスピードの限界へ！ Circuit Pixie サーキットピクシー

その昔、妖精が住んでいたといわれる森を切り開いて作られたコース。コースレイアウトを見てもらえばわかるとおり、ここは完全なオーバルコースとなっている。そのため、ノーブレーキ、フルスロットル、スリップストリームが勝負のカギ。もちろん難しいコーナーなど皆無で、集中力を保ち、いかに敵車をさばくかが勝敗を分けそうなコースといえる。







⬅⬆とにかくスピード最優先のコース。NET BATTLEに参加して盛り上がるには最適のコースではないだろうか。加速力、最高速に優れたライトニングでソフトタイヤをチョイスし、スピード命のマシンでぶっちぎれ。

油断大敵！ ちょっとしたミスでハデなクラッシュ!!





⬅⬆急なコーナーがないため、コース上は団子状態になってごちゃつきがち。油断するとすぐに敵車と激突、なんてことに……。

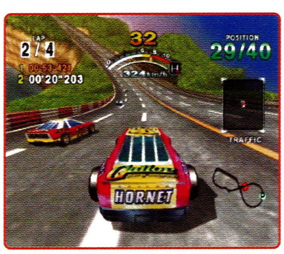
最終コーナーが勝負のハイスピードコース！ Mermaid Lake マーメイドレイク



コースは8の字になっており、人魚の月と呼ばれるバンクのキツイカーブと、最終コーナーの直角カーブが大きな特徴。このコースでいちばんの難所は、最終コーナーとなる直角カーブ。ここまでほぼフルスロットルでぶっ飛ばしていけるだけに、ブレーキを踏むポイントを忘れがち。しっかり把握しておかないと、あえなく壁に激突という結末に……。



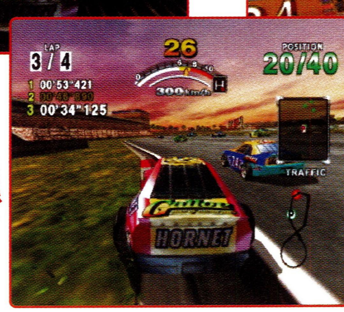
⬅スタートからアクセル全開で、人魚の月へと向かう。



⬅バンクはキツいが、コーナー自体はさして難しくない。

アクセル全開で直角カーブへ！ ここが勝負だ とことん攻めろ!!







⬅⬆トンネルを抜け、軽いシケインを抜けると、いよいよ目玉の直角カーブ。ここをどう攻略するかでタイムが違ってくる。攻めろ！

ネットワーク専用マップで対戦

マップは対戦専用のものを用意してあるので、ひとりで練習することは不可能。公平な対戦ができるようにしてあるのだ。初級、中級、上級、特級、3人、の5種類があり、全部で25個のマップが用意されている。それぞれ地形が異なり、戦略にも違いが出てくるぞ。



➡ネットワーク専用のマップは、どれも個性的なものが用意されているぞ。



⬅左下の縮小マップがプレイヤー毎に色分けされているのだ。

ネットワーク対戦プレイの詳細が決定!!

ドリームキャスト初のネットワーク対戦対応リアルタイムシミュレーションゲームとなる本作。ここでは、気になるネットワーク対戦部分の詳細を紹介しよう。ネットワーク上では最大4人でのプレイが可能で、2対2や3対1といったチーム対戦も可能なのは以前も紹介したが、この対戦相手を捜すためのチャットではキーボードのほかに、定型文を使って会話することが可能だ。基本的な言葉のほか、単語を組み合わせて文章を作ることもできるのでキーボードがなくても十分楽しめるぞ。チャットは対戦中ももちろん可能だ。対戦する場合の設定も細かく決めることができる。対戦時間のほか、資源表示のオン/オフなどの項目もあるので、難易度を自由に変えられるようになっているのだ。どんな項目があるかは下の表でチェックしてくれ。このほか、ネットワークでの対戦はすべてサーバーに保存されているため勝率ランキングなどをいつでも確認できるし、友だちを登録したり検索する機能も用意してある。オンライン対戦ならではの楽しみを満喫できる作りだぞ。



⬅対戦の設定を変えることで難易度の変更も可能なのだ。



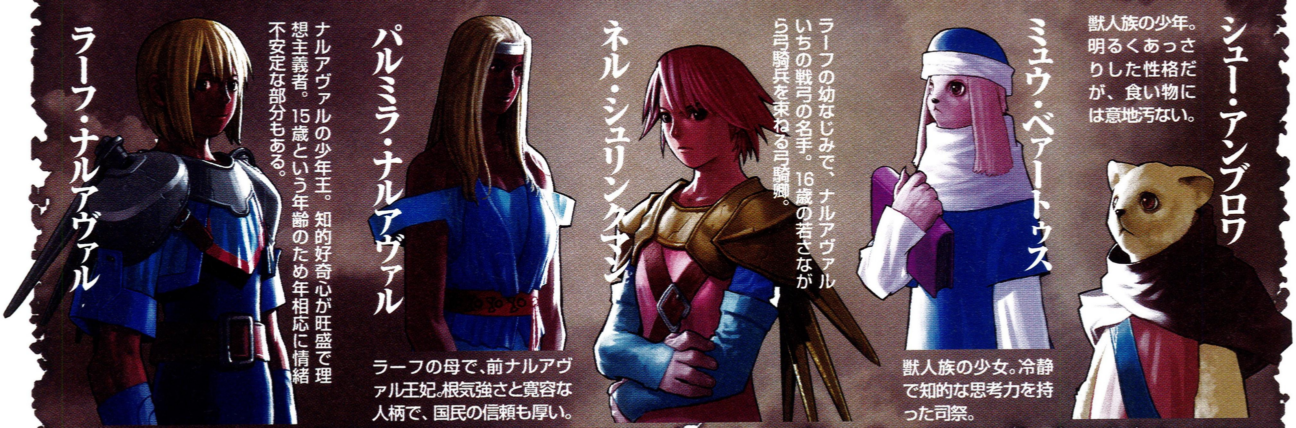
⬅キーボードなしでも、単語の組み合わせで文章を作れる。

設定項目	
装備	シェル装備の有無を決める。シェル装備についてはまだヒミツ。今後詳しく紹介するぞ。
リーダー数	ゲーム開始時に配置されるリーダーの数を決めることができる。
時間制限	プレイ時間を任意に決められる。もちろん、制限時間なしというのもある。
勝利条件	本陣が破壊されたら負けか、その国の大将が倒されると負けかを選ぶ。
資源表示	部隊の視界内しか資源を確認できないか、一度確認したら、その後マップに表示されるかを選ぶ。
兵隊表示	部隊の視界内の兵隊しか確認できないか、すべての兵隊が確認できるかを選択する。
建物表示	部隊の視界内でしか確認できないか、一度確認したらマップに表示するか、最初からすべて表示するかを選ぶ。
初期資源	ゲーム開始時のプレイヤーが持っている資源の量が多いか少ないかを選択する。
資源地帯	ゲーム開始時のマップ上にある資源地帯の数が多いか少ないかを選択する。



ナルアヴァル国の人々

ゲームには4つの民族が登場する。各民族には特徴があり、国柄や戦力を理解することは勝利を収めるのに必要不可欠な事柄だ。今回は西方に位置して、肥沃な平野部を勢力とする騎馬民族国家、ナルアヴァルの人々を紹介しよう。



ラーフ・ナルアヴァル
ナルアヴァルの少年王。知的好奇心が旺盛で理想主義者。15歳という年齢のため年相応に情緒不安定な部分もある。

パルミラ・ナルアヴァル
ラーフの母で、前ナルアヴァル王妃。根気強さと寛容な人柄で、国民の信頼も厚い。

ネル・シュリンクス
ラーフの幼なじみで、ナルアヴァルいちの戦弓の名手。16歳の若さながら弓騎兵を束ねる弓騎翔。

ミュウ・ベアートゥス
獣人族の少女。冷静で知的な思考力を持った司祭。

シュー・アンブロワ
獣人族の少年。明るくあっさりした性格だが、食い物には意地汚ない。

100人のキャラをリアルタイムに操れる簡単操作を採用

部隊の移動や戦闘、資源の採掘など、すべてがリアルタイムで進行するこのゲームでは、瞬時に情況を判断して命令を下さなければならない。しかも、登場するキャラクターが最大で100人もいると聞かされると、すごく複雑な操作が必要と思い躊躇する人もいるかと思う。しかし心配は無用だ。このゲームでは部隊コマンドやキャラクターにAIを持たせ自動行動させることで、驚くほど簡単に命令を出すことができるのだ。リアルタイムシミュレーションではお馴染みの操作だが、初心者でも簡単に覚えることができるので心配無用。

なお、操作することになる6種類の部隊の詳細も判明したのでこちらも紹介しよう。

リーダーと部隊システム

部隊はリーダーの下に配属されているので、プレイヤーは基本的にリーダーに指令を出すだけで10～20人を同時に動かすことができる。もっと細かい戦略を使いたいという場合は、ひとりずつ命令を出すことも可能だ。ただしこれは上級者になってからが無難だろう。



←リーダーに命令するだけで部隊全員を動かすことが可能だ。

キャラクターのAI行動

ゲームに登場するキャラクターひとりひとりがAIを持っているので、大抵のことは自発的にやってくれるのが『ハンドレッド ソード』の特徴だ。たとえば、資源を採掘したいなら、まず命令したいキャラクター（部隊）を選び、つぎに採掘所を指定すれば自動的に採掘を開始する。戦闘も同様で、キャラクターを選択後に攻撃したい相手を選べばいい。移動するときだって目的地を指定するだけ。途中にある障害物は自動的に避けてくれるぞ。ほとんどのことは目的物にカーソルを合わせてボタンを押すだけで完了してしまう。プレイヤーは細かいことに煩わされずに、大局的な視点で戦況を見、部隊に指示を与えればいいのだ。指揮官の気分を存分に味わえるぞ。



←まずは命令するキャラを選ぶ。つぎに対象物を選べば自動的に行動を開始するのだ。



←移動途中の障害物も自動で避ける。引っ掛かって進めないなんてことはない。

～ユニット6種類公開～

騎兵



馬に乗っているので移動がとても速い。坂をものともせず迅速な戦線拡大には欠かせない。

歩兵



移動速度は遅いが、攻撃力、防御力は折り紙付き。硬い建造物を壊すのも、お手のもの。

魔導師



魔法により遠隔攻撃が可能。通常の攻撃が効きにくい厚い装甲の歩兵にとくに有利。

弓兵



魔導師よりも、さらに遠くの敵を攻撃できる。崖上からの攻撃など、地形を味方にしよう。

ゴーレム



頑丈で凶悪な攻撃力を持つ。最初から配置できず、ある手順を必要とするらしいが……。

飛空艇



空が飛べるので、どこでも好きな場所に移動可能。部隊を乗せて運ぶこともできる。

新しいミ・アミーゴ アミーガも登場!!

小さいころから芸能界入りして、いまやスーパーアイドルの座についたボクの妹。得意のタンバリンでまわりのみんなをトリコにしてるんだ。かわいい髪飾りがイカしてるでしょ？





新要素テンコ盛り&遊びやすさバツグン！ボクらの"サンバ"が新バージョンDE帰ってきた!!

あとわずかで2001年。サム〜い季節になったけど、そんなときこそ『サンバDEアミーゴVer.2000』の出番だ。気合いを入れておコタを飛び出し、陽気なリズムに体を揺らしマラカスふれば、心も体もホッカホカ！　多人数で楽しめば盛り上がること間違いなしだ!!

『Ver.2000』の最大のウリは"ハッスルモード"などの新追加要素だけど、ほかにもインターフェースの改善など全体的に遊びやすくなっているのがスゴクうれしい。より遊びやすく、オリジナル要素満点の本作。次ページでは最新の追加要素を紹介しちゃうぞ！



⬆ルールはそのままで、グラフィックはよりハデハデに。ラテン指数120パーセントってカンジ。

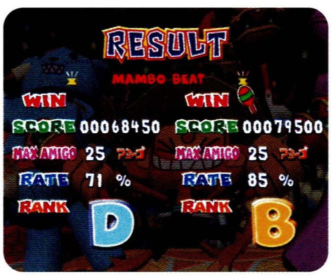


⬅前作でもあった"ポーズをとれ！"が、マラカスふりと交互に連続して出てくる。ホント踊ってるみたい。



➡よりふたりのパートナーシップが試されることになった"ラブラブモード"。





⬅そうそうふたりプレイ時にWIN表示がついたんだって。コレ大事!!



⬅あ、この曲知ってる♪って曲が多いのがナイス！親しみやすくて◎。

サンバDEアミーゴ Ver.2000™

期待の最新バージョン第3報

年末年始はみんなでサンバ！

今回は"サバイバルモード"や"バレーボール風ミニゲーム"などの新要素を紹介。まだまだあるぞ!!

発売日	12月14日発売予定
ジャンル	アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1〜2人
ビジュアルメモリ	17ブロック使用
発売元	セガ
開発元	ソニックチーム
通信機能	対応
対応周辺機器	マラカスコントローラ、VGAボックス

100パーセント 12月6日現在 開発状況

http://www.sonicteam.com/

サバイバルモードDE耐久サンバ!?

今回初お目見えの"サバイバルモード"は、なんと隠し要素！　ある条件をクリアーすると出現するんだけど……え、どうやって出すのかって？　う～むしかたがない、読者サマの頼みとあらば。ヒントは、右コラムを参照してね(ヒントじゃなくて答えか!?)。

で、このサバイバルモード。ちょっと本作には似つかわしくないような気もするネーミングだが、要するに"限られたミスの回数で何曲まで連続プレイができるか？"ってことだ。画面には上限9個までのマラカスアイコンを表示でき、それがなくなるか全曲終了するまでゲームは続く。体力と集中力がモノを言う、まさにふたりプレイでやるにはもってこいのモード。ときには目をひんむいて友人どうしで熱いバトルなんてのもイイかも!?





⬆➡ゲームメニューにサバイバルモードが出現。ちなみに最大で43曲の連続プレイが可能だ。

チャレンジモードでマラカススターになれっ!

前作同様、与えられた課題をつぎつぎとクリアーして己のスキルアップを図るモードだ。今回は難易度が下がっているのでがんばってマラカススターを合格しよう。さすればサバイバルの扉が開く!!



⬅もちろん最後はマラカスヒーローを目指すのだ！



ミニゲームDEレッツ・バレーボール!

マラカスコントローラを最大限に活用して"モグラ叩き"などのシンプルかつ白熱するミニゲームを遊ばせてくれた前作だったが、今度のミニゲームもめっちゃスゴイ!!

なんと、史上初マラカスコントローラの空間認識利用と謳っている"バレーボール風ゲーム"が遊べちゃうのだ。遊びかたも簡単で、バレーボールをするときの手のようにマラカスを握って、自分のコート内に飛んできたボールを打ち返し相手のコートに叩き落とすだけ。また、マラカス連打でスーパーアタックを打つことも可能だ。慣れてくると気分はもうバレー選手！(マラカス選手？)





⬆15点先取したほうに勝利の女神が微笑むぞ。負けてトホホとならないように練習練習！



⬅対戦モードとひとりプレイモードに分かれる。1Pでは『サンバ』のキャラたちとの勝負に。



⬆⬅スーパーアタックで相手をギャフンと言わしてしまえ（言うかフツー？）。



➡やはりプレイポジションは、ベースユニットのサイドに横向きに立ち、操作するのが自然かと……。



おNEWな気分で
マラカスふろうよ
セニョリータ!!

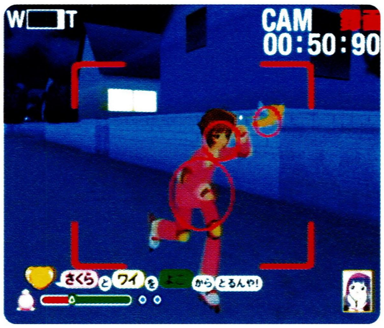
記事担当からの声　『サンバ』はホントにおもしろい。ノリノリのラテンサウンドに合わせてマラカスをふるという動作が無性に楽しい。根元的なモノなのでしょうね、きっと。気分が高揚してきます。前作以上に"おなじみソング"が増えたのもポイント高い。……ところで高揚しすぎて腕の筋肉痛に苦しんだのは年のせい？　（担当ライター：シタタメヤ）

SEGA SPECIAL
7連発 6

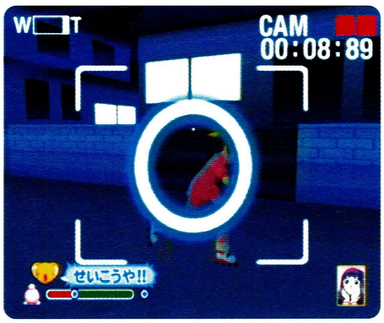
知世ちゃんとなって、さくらちゃんの活躍ぶりを撮影しちゃおう

　セガユーザーお馴染みの人気漫画家CLAMP原作のアニメ、『カードキャプターさくら』がヴァーチャルビデオ撮影ゲームになってドリームキャストに登場する。ゲーム内容はいたって簡単。プレイヤーは知世ちゃんとなって、さくらちゃんの活躍ぶりを撮影するのが目的。プレイ中のキャラクターや背景はもちろん、ステージ中に挿入されるアニメーションもすべてリアルタイムポリゴンで表現。もちろんアニメと同じ声優陣のボイスが随所に使われているぞ。撮影したデータはビジュアルメモリにセーブしていつでも再生できるうえ、インターネットを使って他人とデータを交換することも可能なのだ。





⬆フルポリゴンで表現されているので、360度どこからでも、好きな角度でさくらちゃんの勇姿を見ることができるのだ。



⬆ゲーム中には数ヵ所の撮影ポイントがある。ケロちゃんの指示どおりにうまく撮影しないと……。

ストーリー

さくらちゃんは、友枝小学校に通う活発で明るい小学4年生の女の子。ある日家の書斎で見つけた一冊の本の中にあったクロウカードをバラバラにしてしまったさくらちゃんは、ケロちゃんに言われるまま、カードキャプターさくらとなってカードを集めることに。



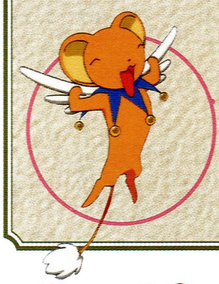
知世ちゃん（大道寺知世）

⬅さくらちゃんの友人。お手製の衣装を着たさくらちゃんを撮るのが趣味。



さくらちゃん（木之本桜）

➡災いをもたらすというクロウカードを集めるために日夜奮闘中。



ケロちゃん（ケルベロス）

⬅クロウカードの守護神。さくらちゃんの心強いパートナー。

カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA
知世のビデオ大作戦
ともよ　だいさくせん

発売日	12月28日発売予定
ジャンル	その他
価格	5800円（LIMITED BOX　8800円）
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	2ブロック使用
発売元	セガ
開発元	セガ・ロッソ
通信機能	対応（データ交換）
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

100パーセント　12月8日現在開発状況

http://www.sega.co.jp/

人気アニメ『カードキャプターさくら』がドリームキャストに登場。知世ちゃんとなってさくらちゃんの勇姿を撮影するという、原作の設定を活かした異色のアクションゲームに仕上がっているぞ。

ビデオカメラを操作してさくらちゃんのベストショットを撮ろう

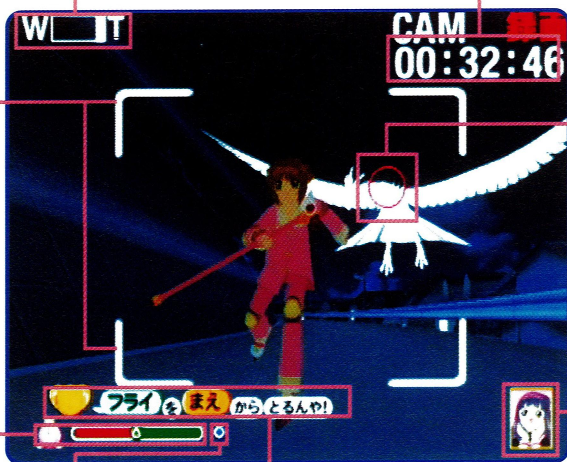
ゲームはステージ毎に分かれている。まず最初にストーリー紹介があり、ムービー後に撮影ステージ（セクション）が始まる。セクションには何ヵ所か撮影ポイントがあり、ケロちゃんの指示どおりに撮影しないと知世ちゃんのごきげんが下がってゲームオーバーになってしまうのだ。いくつかのセクションをクリアーすると最後にムービーが入ってステージ終了。その後の"ケロちゃんにおまかせ！"で結果発表があり、よい結果だとビジュアルメモリ用のミニゲームなどのアイテムを手に入れることができるのだ。

ズームウィンドウ カメラのズーム率を表示。Bボタンでズームアップ、ダウンを操作する。

録画時間 録画時間(プレイ時間)を表示。

フレーム ケロちゃんに指示された構図をこの中に収めよう。

制限時間 撮影ポイントの制限時間を表示。丸いポインタが右に移動し終わるまでに、ケロちゃんの指示どおりの構図を撮ろう。



撮影ガイド 撮影対象を赤い円で表示。非表示にもできる。

知世ちゃんウインドウ 撮影に失敗すると、ごきげんがダウンして表情が変化。

結果表 撮影が成功したかを○×で表示。

ケロちゃんウィンドウ 撮影する条件をケロちゃんが指示してくれる。誰を、何処から、どのあたりで撮るかを確認しよう。

基本的なゲームの流れ

- ステージストーリーの紹介
- ムービーその1
- セクション1[撮影ステージ]
- アイキャッチ[知世ちゃん評価]
- セクション2[撮影ステージ]
- アイキャッチ[知世ちゃん評価]
- ムービーその2
- ケロちゃんにおまかせ![結果発表]
- VTRセーブ
- つぎのタイトル(ステージ)へ

アイキャッチ



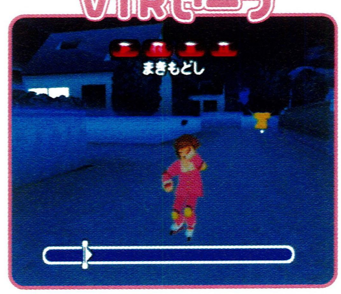
←セクションのあいだにはアニメばりのアイキャッチが表示されるのだ。

ケロちゃんにおまかせ!



←撮影結果をケロちゃんが教えてくれる。結果がいいとアイテム入手。

VTRセーブ



←セーブした映像はビデオデッキのように早送り、一時停止が可能だ。

LIMITED BOX 内容決定

セガ恒例のLIMITED BOXの内容が決定したぞ。ひとつ目は最近流行の抱き枕のカバー。これで知世ちゃんやさくらちゃんといっしょにオヤスミできちゃうのだ。ふたつ目は知世ちゃんがアップの時計。3つ目はホットケーキセットで、お皿やフォークが揃っている。また、GD-ROMは描き下ろしイラストのピクチャーレーベルになっているのだ。

LIMITED BOX 同梱アイテム

- ○さくらちゃん 知世ちゃん おやすみ抱き枕カバー
- ○オリジナルパネル時計
- ○ホットケーキセット
  （オリジナルキャラクタープレート／プレートスタンド／さくらちゃんナイフ／知世ちゃんフォーク／ケロちゃんスプーン）







SEGA SPECIAL

SEGA SPECIAL 7連発 7

DC版『マジック』続報第2弾！

MAGIC The Gathering

マジック：ザ・ギャザリング

世界的人気を誇るカードゲーム『マジック：ザ・ギャザリング』を、ドリームキャストに完全再現。3回目の情報となる今回は、ゲーム中に登場する敵の紹介を中心にお届けしよう。またDC版オリジナルの追加カードも初公開！

発売日	2001年発売予定
ジャンル	テーブル
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	6ブロック使用
発売元	セガ
開発元	非公開
通信機能	対応（内容未定）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

? パーセント 12月8日現在 開発状況

http://www.sega.co.jp/

ゲーム中の敵となるアプレンティスたちの姿が明らかに！

前号で紹介したDC版『マジック：ザ・ギャザリング（以後マジック）』のオリジナルストーリーでは、全部で5体の"アプレンティス"と呼ばれる敵キャラクタが登場する。プレイヤーは魔法戦士タイラーとなり、このアプレンティスに奪われたマナを取り戻し、故郷のセレスタに平和をもたらす使命を背負って戦うことになる。今回はこの5体のアプレンティスたちの美しいビジュアル（CGムービー）と、それぞれの簡単なプロフィールを紹介しよう。どんな戦いかたをしてくるのかは、実際に対戦してみてのお楽しみだ。



⬅ゲーム開始後、最初に対戦するのはセレスタの長老。ここで基本的な戦いを覚える。



➡プレイヤーが使えるデッキは最初に選んだ1色だけ。多少の苦戦は覚悟しておこう。

Tornell トーネル

天使長バレリア



もとは天界の天使長だったようだが、真実は謎に包まれている。白い翼と神々しい鎧に身を包み、巨大な剣を担うその姿は、強烈な威圧感を持ってプレイヤーに迫ってくる。

セレスタ全景マップ



Lydar Forest レイダー・フォレスト

タンターニック



5色のデッキのうち緑のデッキを司る、レイダー・フォレストを支配するアプレンティス。見た目のとおり知性はさほど高くないようで、たどたどしい人語でしか話せない。

Camat Island カマタル・アイランド

ワナラン



青のデッキを司る、カマタル・アイランドを治めるアプレンティス。生物というよりも精霊のような外見が印象的。水と風を読む力を持ち、その意識は大いなる叡智とともにある。

Veluk ヴェルク

アシュダー



赤のデッキを司る、ヴェルクを支配しているアプレンティス。まごうことなきレッドドラゴンで、非常に攻撃的な性格をしている。混沌と暴力をなによりも好んでいる。

Magic Heart マジック・ハート

プレイヤーの分身となる主人公、タイラーが住んでいる場所で、プレイヤーはここを拠点にゲームを進めていくことになる。長老との訓練などもここで行う。

??? ???

最初は選択することはできないが、ある条件を満たすことで行けるようになる場所。セレスタの中心にあることからも、なにか重要な意味を持つ場所のようだ。

Murg マーグ

ハバトゥ



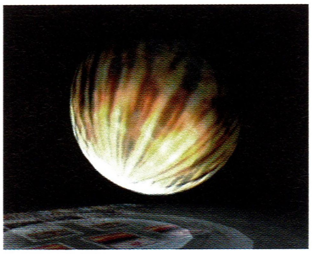
黒のデッキを司る、マーグを治めるアプレンティス。見てのとおり悪魔かマジシャンのような外見をしている。生命についての実験や研究をしているらしいが、謎の多い存在だ。

それぞれのアプレンティスを護る、2体の強敵

前のページで紹介しているアプレンティスには、じつはタスクメイジと呼ばれるふたりの部下が存在する。ゲーム中では、このふたりの部下を倒さない限りボスと戦うことができないのだ。全部のアプレンティスと戦うためには、都合10人のタスクメイジと戦う必要があるというわけ。プロフィールや特徴などはとくに設定されていないようだが、ボスであるアプレンティスたちに負けず劣らずの強敵ぞろいであることは間違いない。マジック・ハートの長老のもとでじっくり修行を積んでから挑戦したほうがいいだろう。



➡最初に訪れた場合はどちらと戦うかを選択する。もちろん出直すこともできるが……。



⬅前哨戦といえどなかなか侮れない。写真は"ハルマゲドン"を仕掛けられた瞬間だ。

トーネル

いわゆる人の形からはほど遠いものの、重々しい鎧を身に着けたそのさまは、いかにも天使長の部下らしく気高さすら感じさせる。



レイダー・フォレスト

外見から判断すると、左のエラメントは森の精霊で、右のフェローレスはエルフか。とくにフェローレスは見た目以上に高潔な印象を受ける。



マーグ

見た目にも禍々しく、いかにも闇の住人、または死の使いといった感じの風貌が印象的。序盤の強敵となることは間違いないだろう。



ヴェルク

ヴェルクでの最初の対戦相手となるのがこの2体。外見はどちらも牛頭と馬頭のようで、まるで地獄の番人といった印象を受ける。



カマタル・アイランド

いかにも水と風を司るアプレンティスの部下らしく、古代の神話の中に登場する、水の神を彷彿とさせる外見がそれぞれに特徴的である。



オリジナル版にも欲しい？

DC版だけの10種類の追加カード

カードゲームといえば気になるのが、レアカードの存在。DC版の『マジック』にも、このゲームだけのオリジナルカードが存在する。ここで紹介しているのは10種類だけだが、ほかにもまだ存在するかもしれない。



⬅新しいカードを獲得したらチェックしておこう。



レイダルのドルイド

ドルイドのクリーチャーカード。プレイヤーが、基本となる地形のカードを1種類無作為に選んで決定した場合、自分のターン終了後もその基本となる地形カードを維持することができる。



ハバトゥの力

インスタント属性を持つカード。敵陣にいるクリーチャー1体に対して、ターン終了まで0から最大6までの攻撃修正値を与えられる。相手が強力なカードを出しているときに使うと効果的だ。



アーデンの天使

天使のクリーチャー。飛行の能力を持つ。このカードがプレイヤーサイドの墓地にある場合、無作為に選んだ数字が1から4までのうち1であれば、場に戻すことができる。復活のためには便利なカード。



カマローの斥候

マーフォークのクリーチャーカード。自分のターン中に選択した土地が、相手のコントロールしている土地と同じであった場合、相手側の防御を無効化する効果がある。攻撃と併用して使おう。



レイダルの象

象のクリーチャーカード。プレイヤーが自分の場に出したときに、無作為にふたつの数字を選ぶ。そのときに選んだ数字が、そのままこのカードの攻撃力と耐久力になる、変わった特性も持つ。



サジィの激流

こちらも同じく、インスタントの属性を持つカード。0体から最大5体までの味方のクリーチャーを、同時にタップすることができる。使いどころによってはかなり強力なカードになるだろう。



マーギッシュの霊園

エンチャントメント（場）のカード。現在自分が持っている手札の中から、任意でカードを1枚捨てるという効果を発揮する。とくにこれといって使いどころはないと言えるかもしれない。



ヴェルカン・ドラゴン

ドラゴンのクリーチャーで、飛行能力を持つカード。このカードを場に出した場合、自分のターンが終了する時点まで、0から最大5までの数値の範囲で、攻撃値の修正を受けることになる。



アシュザーのブレス

ソーサリーとして使用することができるカード。無作為に選んだ0から最大2までの数字と同じダメージを、敵陣にいるすべてのクリーチャーに対して均等に与えられる。使い勝手のよいカード。

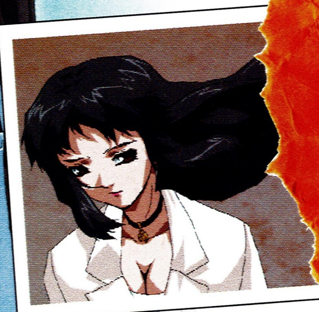


トーネランの庇護者

クレリックのクリーチャーカード。対象となるプレイヤーサイドのクリーチャー1体か、プレイヤー自身に与えられる敵からのダメージを、1から最大3までの範囲で軽減することができる。

双麻とともに





敏腕ゲームデザイナー、菅野ひろゆき氏が手がける『探偵紳士DASH！』は、悪行双麻の活躍を描いた本格推理アドベンチャーだ。プレイヤーは、凶悪な事件に巻き込まれる特殊な才能に恵まれた凄腕の探偵である悪行双麻となって、いくつもの難解な事件を解決していくことになる。では、双麻をめぐるハードボイルドな世界とは、どんな感じなのだろうか。冒頭のストーリーから、活躍の一端をご覧いただくことにしよう。



探偵紳士 tanteishinshi DASH!

完成されたシナリオとゲームシステムで、かつてない冒険活劇の世界を実現した『探偵紳士DASH！』。発売を目前にして、スタイリッシュなオープニングが完成。そして、ついに序盤のストーリーが明らかになった。プレイするうえでのチェックポイントとともに、双麻を待ち受ける波乱の展開に迫ってみることにしよう。

発売日	12月21日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円（通常版、限定版ともに）
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	9ブロック使用
発売元	アーベル
開発元	アーベル
通信機能	対応（ホームページ）
対応周辺機器	VGAボックス

100パーセント 12月8日現在 開発状況

http://www.abel-jp.com/



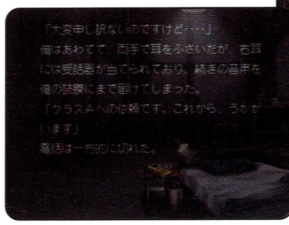
主人公
悪行双麻

国際的な探偵組織であるアイドラーに所属するクラスAの凄腕探偵（クラスAは世界に30人しかいないと言われている）。また、双麻には極悪な事件につぎつぎと巻き込まれる特異な才能があるため、おびただしい数の事件に遭遇、しかもすべて解決しているという。

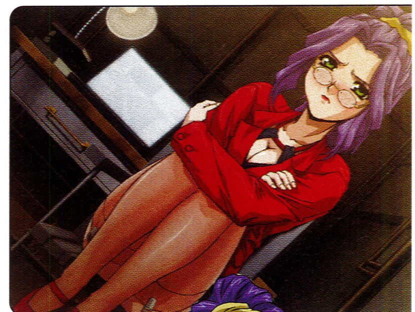
序盤の事件を捜査開始！

FILE 001 双麻の安眠を邪魔する1本の電話。どうやら事件が舞い込んできたようだ。

現在、午前4時。神様だって寝ている時間だ。しかし、けたたましい音とともに、眠っている双麻に電話がかかってきた。アイドラーの連絡員で綾木麻衣子という名前の女性からだった。双麻への依頼があるので、いまから会いたいとのことだ。はて？　アイドラーの連絡員は、電話の美声とはほど遠いじいさんじゃなかったか？　だとすると、どうやらただの依頼じゃなさそうだぜ……。


⬇綾木麻衣子という女性の電話からすべてが始まる。


⬆突然、双麻の探偵事務所を訪れた麻衣子の真意はいったい何か……。


⬇依頼を引き受けてもらおうと、麻衣子はいろいろと画策するが……。

ACT1. 室内での行動を確認

室内では、移動するごとに15分が経過する。といっても、探偵事務所にはふたつの部屋しかない。双麻が宿泊しているプライベートルームの隣室が、事務所になっているのだ。机にあるノートPCでは、現在かかえている事件のデータを確認することができる。こまめにチェックするといいだろう。



⬅プライベートルームの隣室にある探偵事務所。冷蔵庫には……いったい何が入っているんだろうな？

ACT2. 探偵事務所を出ると……

屋外を移動すると、室内と違って30分が経過する。双麻の探偵事務所を出てから、クズ通りを経てセントラル街に行くだけで1時間が経過してしまうのだ。ちなみにセントラル街の地下には、双麻がよく訪れるバー"ジプレ"がある。ちょっと寄っていこうか？



⬅右にある階段を降りていくと、ショットバー"ジプレ"がある。

Check! "ジプレ"では貴重な情報が買える!!

ショットバー"ジプレ"では、バーテンのアッシュから情報を購入することができる。事件解決に役立つ重要な情報もあるかも……。

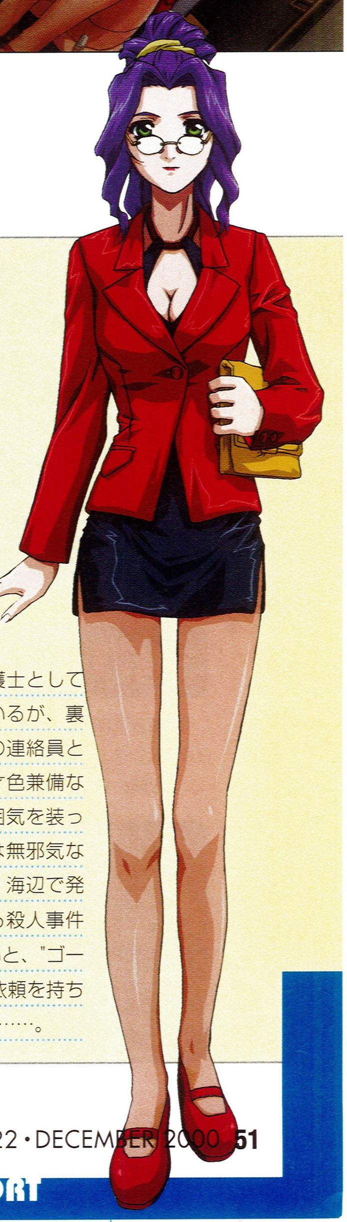


⬆貴重な情報ほど金額が高い。経費をムダに使わないようにしよう。



➡バーテンのアッシュ。ゲイで双麻に気があるらしいが、信頼できる人物だ。

アイドラーの美人連絡員 綾木麻衣子



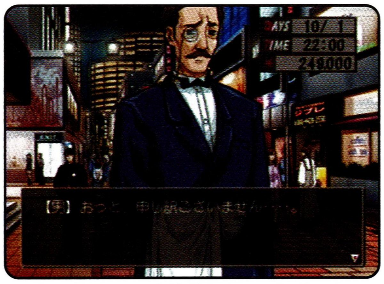
ふだんは敏腕弁護士として才覚をふるっているが、裏ではアイドラーの連絡員としても活躍する才色兼備な女性。知的な雰囲気を装っているが、実際は無邪気な性格をしている。海辺で発生した幽霊による殺人事件を調査してほしいと、"ゴースト殺人事件"の依頼を持ち込んでくるのだが……。

FILE 002 セントラル街で不審な女性に遭遇。またまた事件の予感が……。

ショットバー"ジプレ"を出て、セントラル街に戻ると、優秀な探偵を捜しているらしい女性と遭遇した。またしても、何やら事件に巻き込まれそうな気がしてくる。女性が去ると、見知らぬ初老の紳士とすれ違ったが……女性と何か関係があるのだろうか？



⬆有能な探偵を捜してセントラル街をさまよっている謎の女性。いずれ双麻を訪ねてくるかも……。



⬆探偵を捜している女性が去ってから、姿を見せた白髪の紳士。ただならぬ雰囲気だが、何者なのか？

ハードボイルドなテイストが満載のオープニングも完成へ！

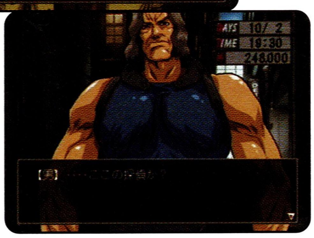
オープニングでは、効果的なアニメーションとミステリアスな音楽で『探偵紳士DASH！』の世界がスタイリッシュに描き出される。ゲーム本編で使用されるシーンがつぎつぎに登場するため、双麻をめぐる事件の数々に期待が膨らむことは間違いない。物語の核心に迫るようなシーンもあるので、事件解決のヒントにもなるかも……。

ACT1. クズ通りで出会う人物

探偵事務所前には、双麻を敵視しているデビット西船橋がいた。見知らぬ大男とも会ったが、双麻に用があったのだろうか？



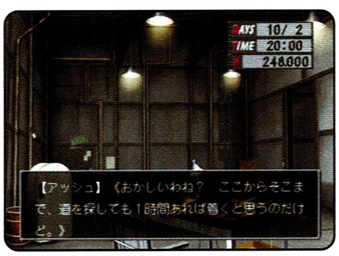
⬅ダメ刑事と評判のデビット西船橋（本名）。双麻に何かと絡んでくる。



➡相手を威圧する謎の大男。堅気の世界とは無縁の人物のようだが……。

ACT2. アッシュからの電話

探偵事務所に戻ると、アッシュから電話がかかってきた。優秀な探偵を捜している女性に、双麻の居場所を教えたらしい。



⬅アッシュによれば、まもなく女性が訪れるらしいが……。

ACT3. 真裕美の依頼

アッシュからの電話が気になって、探偵事務所を出てみると、雨にうたれて立ち尽くしている女性の姿があった。セントラル街で出会った女性に間違いない。見かねた双麻は、女性を招き入れることにした。

女性の名前は、御沙月真裕美（みさらぎまゆみ）と言うらしい。真裕美によると、夫である修一が忽然と消えてしまったのだという。ただ、奇妙なことに誰も修一を目撃した人物がいないのだ。おかげで、どこの探偵事務所へ行っても、取りあってくれなかったようだ。しかし、真裕美の説明はよどみなく、嘘をついているようには見えない。依頼の内容は、やはりクラスA向きのようだ……。

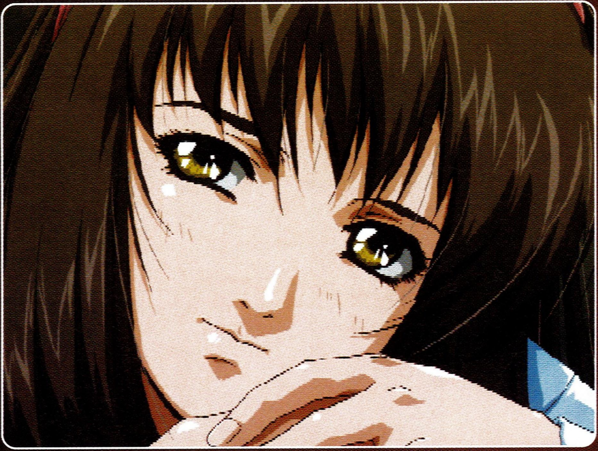


⬅びしょ濡れになりながら、双麻を待っていた真裕美。双麻に引き受けてもらいたい依頼とはいったい……。



➡⬇「見えない夫を捜してほしい」という真裕美。夫である修一は、なぜ消えてしまったのか？

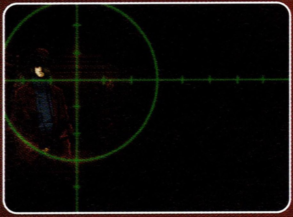


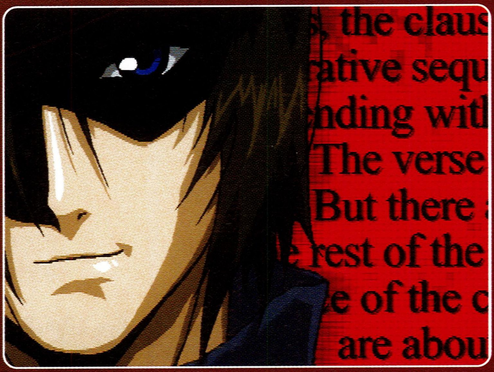


⬆ヒロインであるミントのアップもバッチリ収録。ゲームでは、双麻とどんな関係になっていくのかにも注目したい。

⬇意味深なシーンも、いくつか挿入される。首吊り死体のように見えるのだが、死んでいるのは誰なのだろうか？







⬆もちろん主人公である双麻も登場。クールな表情が、何とも言えないぜ……。

物語の幕が上がる！

FILE 003 真裕美の依頼を受けた双麻は、見えない夫の調査を開始する。

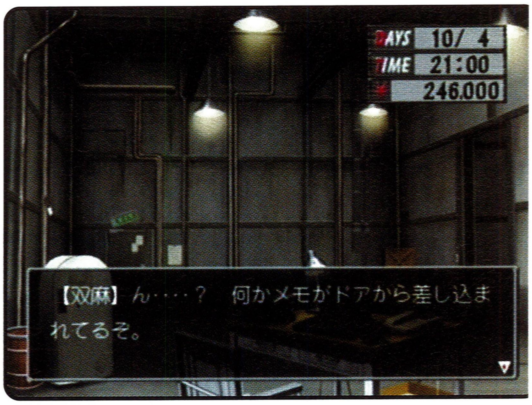
真裕美の依頼を引き受けることにした双麻は、消えた修一という人物についての情報を求めて街をさまよっていた。ほとんど有力な手がかりはなかったが、探偵事務所に戻ると真裕美が残していったメモを発見した。メモに書かれていた内容を見た双麻は……。



⬆真裕美が宿泊したというホテルに聞き込みをする双麻。真裕美の夫は本当に実在したのだろうか？



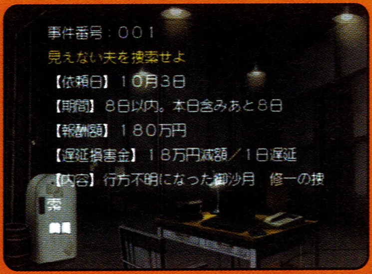
⬆アッシュが何か情報を入手していないかと"ジプレ"を訪れたが、どうやら何も知らないようだ。



⬆メモには何が書かれていたのか？　今後の展開は、実際にゲームをプレイして確かめてもらいたい。



⬆まだ解決していない事件があるのだが、真裕美からの依頼を受けるべきだろうか……。



⬆引き受けた依頼は、ノートPCで解決希望日数などの重要なデータを確認することができる。

受ける依頼はプレイヤーが選択可能!!

クライアントから依頼を受けるかどうかは、プレイヤーが決定できる。別の案件で忙しい場合は断ってもいいし（後日に依頼を受けることも可能）、複数の依頼を同時進行させてもいい。自分の能力に応じたプランを立てて、効率よく事件解決を目指そう！

電話を使って情報を収集してみよう！

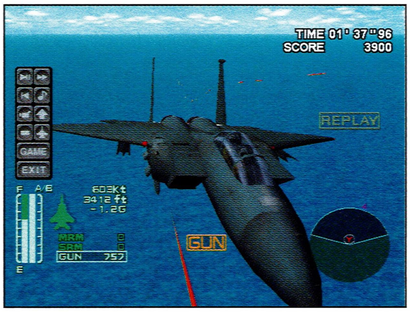
探偵事務所にある電話は、ちゃんと使うことができるようになっている。真裕美の夫である修一が勤務していた会社の電話番号を入手した双麻は、電話で修一についての情報を得ることになるのだ。ちなみに重要な電話番号は自動的に電話帳へ登録されるし、"117"で時報を聴くこともできるようになっている。



➡修一が勤める会社へ電話したところ、意外な反応が。

本作のメインモードとなる"MISSION"モードに用意された4つのミッション詳細が判明!!

30種類以上もの変化に富んだミッションに挑戦していく本作のメインモード、それがMISSIONモードだ。ミッションは大きく4部門で構成され、ミッションに挑む際の機種、武器の選択が自由にできるようになったのだ。



➡もちろんいままでどおり成績に応じて新機体やアップグレード機体も登場する。

続々明かされる新要素『エアロダンシング』シリーズ

進化のかたちをここに!!

エアロダンシングi AERO DANCING™

リアルなフライトシミュレーター『エアロダンシング』シリーズ。その最新作となる本作の続報をお届けする。少しずつ内容が見えてきた?

発売日	2001年発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1~2人(ネット対戦時最大4人)
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	CRI
開発元	CRI
通信機能	対応(オンライン対戦、ホームページ、BBS)
対応周辺機器	アスキーミッションスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト対戦ケーブル、VGAボックス

60パーセント 12月8日現在 開発状況

http://aerodancing.dricas.ne.jp/







エアアタック
AIR ATTACK

空中に存在するオブジェクトを破壊していくという、対空攻撃をマスターするためのミッション。攻撃方法を学ぶことができるわけだ。



⬆前作のタクティカルチャレンジのようなもの。



➡スタートまえには、バルーンの配置がわかりやすく表示されるようだ。



➡射撃の基礎を学んで、これからのミッションに活かしていくことになる。

『エアロ』シリーズ　プロモーション　幡朝徳氏より

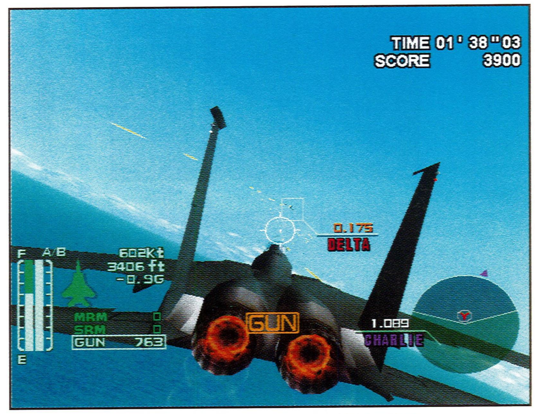
やはり注目すべきは"オペレーション"モードです。シリーズ初となる"ストーリー背景"のあるミッションです。対空と対地攻撃や、離陸から攻撃、着陸など、さまざまなミッションを複合させた応用力が問われるモードとなっています。楽しいですヨ！

ドッグファイト
DOGFIGHT

空対空攻撃をマスターするミッション。さまざまな敵機とドッグファイトをくり広げる。新たに追加された武器の性能やいかに!?



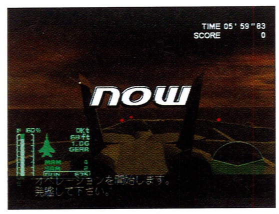
➡ミサイル攻撃に対してチャフやフレアーなどの対抗手段も用意された。使いこなせ!!



⬆ヘッドオン状態で、すれ違いざまのガン射撃。緊張の一瞬だが、口径が大きい機種のほうが有利になる？

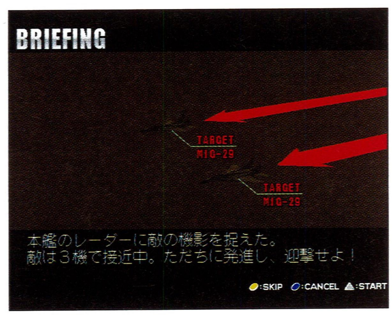
オペレーション
OPERATION

エアアタック、サーフェスアタック、ドッグファイトをクリアーした者だけに課せられる、複合ミッションによる高難易度モードだ。

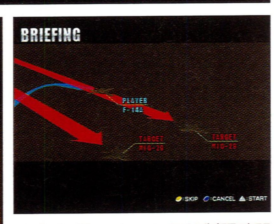


➡⬇ストーリー背景が用意されており、その内容に沿ってミッションをこなす。ここで紹介しているのは空母からの発艦、迎撃、着艦をこなす複合ミッション。







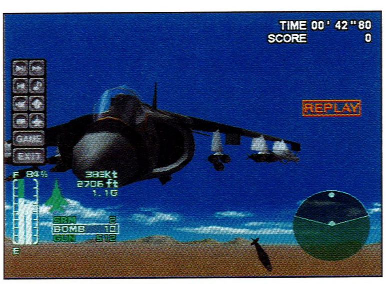


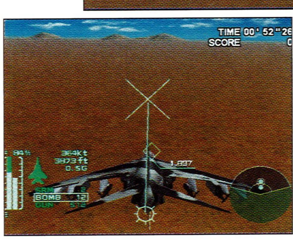
⬅⬆オペレーションには制限時間が設けられているらしい。スタート時のタイムと併せて見ると、このオペレーションの制限時間は6分のようだ。発艦して敵機を3機撃墜し、着艦するまで6分で行わなければならないわけだ。

Mission complete!!

サーフェスアタック
SURFACE ATTACK

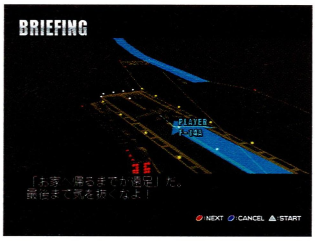
地上、海上に存在する敵を撃破し、対地攻撃をマスターするミッション。戦車や対空車両、艦船などがターゲットとして登場する。





⬅⬆本作で追加された対地攻撃のノウハウを学ぶ。もちろん対地攻撃可能な機体で攻撃を行うことになる。操作がどうなるかいまから楽しみ。

つねに進化する『エアロダンシング』シリーズ 細かなマイナーチェンジ部分をチェック!



⬅ブリーフィング画面もリアルかつカッコよく変わっている。コメントもかなりイカス。

以前お伝えした排気煙やヴェイパーといったエフェクトだけでなく、同じ機体でもタイトルを追うごとに操作性などに手を加えられている『エアロ』シリーズ。もちろん本作でもその制作姿勢に変わりはない。ここでは、『i』に採用された"こだわり"をお伝え。『エアロダンシング』シリーズは、シミュレーターとしてもまだまだ進化しているのだ。

『エアロ』シリーズ プロモーション 幅朝徳氏より

リプレイ機能は視点の数が増え、バラエティーに富んだアングルで飛行に酔いしれる事ができるようになりました。私のお気に入りはサテライトビュー。機体を衛星から見下ろした視点で見ることができるんです。HUDも、自称航空マニアの方はピッチスケールがベロシティベクトルを中心に動くことに注目してもらいたいですね(笑)。

ヘッドアップディスプレイ(HUD)もさらにリアルに

これまでは面中央を中心軸に動いていたピッチスケールが、本作では実機と同じくベロシティベクトルを中心軸にして動くようになった。こんなところにもこだわっているのだ。



➡これまでは旋回やループ中、ベロシティベクトルとピッチスケールがずれて表示されていた(画面は『エアロF』のもの)。



⬅ピッチスケールがベロシティベクトルに合わせて動く。



⬆じつはピッチスケールだけでなく、対地攻撃や武器種類が増えたぶん、表示が一新されているのだ。

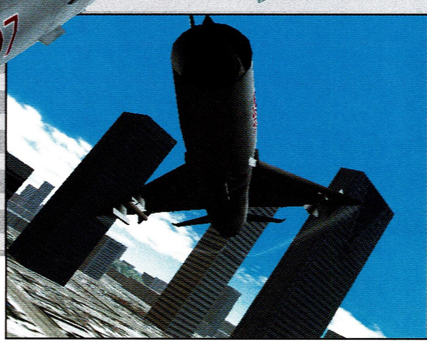
まだまだ出てくる新登場機体!!

以前紹介したAV−8BハリアーⅡ、A−7Eコルセア、Mig−29ファルクラムに続き、新たに3機の新機体が判明した。どの機体もシリーズのファンから熱望されていただけに、今回の採用はうれしい限りだろう。

Mig-21bis

フィッシュベッドと呼ばれる小型軽量の機体。これはエンジンと電子装備を改装したバージョンだ。





⬅翼と機首が特徴的で愛くるしい(?)機体。

A-10A サンダーボルトⅡ

高い対地攻撃性能を持つ機体。武装の30ミリガトリングガンがどう表現されるか気になるところだ。

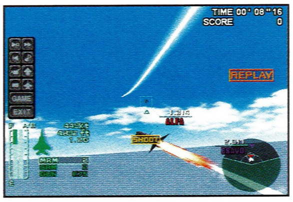


⬆圧倒的な火力に酔いしれるための機体。



カッコよく見るためのリプレイ機能もさらに充実

シリーズ1作目から定評のあるリプレイ機能も、今回さらにバージョンアップされている。リプレイ機能の操作性のよさはそのままに、より自由なリプレイ編集が可能となった。



⬅ミサイル視点でリアルになったミサイルの挙動を見ることも可能。ミサイルフェチ感涙？

視点の数は24種類！

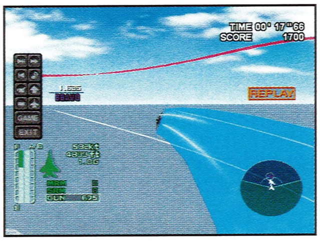
リプレイ中に切り替えられる視点の数は全部で24種類になった。もちろんこれまでの視点に十αされるかたちで増えている。見たい飛行を見たい視点で見るために活用しよう。

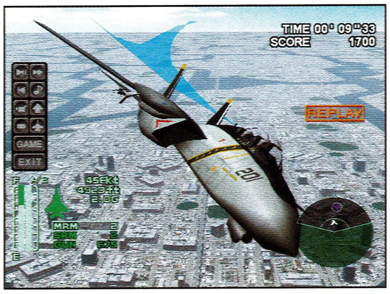
COCKPIT	NEAR
PILOT	FORMATION
BEHIND	PASS1
FRONT	PASS2
LEFT	ROUND
BACK	CURVE1
RIGHT	CAMERAMAN
NOSE	WATCHER1
TAIL	WATCHER2
ONBOARD	WATCHER3

➡視点選択の表示が、画面を左右に切り替える方式になるほど増えた。そのうちマルチビジョンになる？

デブリーフィング表示を採用

リプレイ視点とは別に用意された新機能"デブリーフィング表示"。これは敵機、自機の軌道を矢印で表示する、というもの。自分の戦闘を反省するのに役に立つ機能だ。

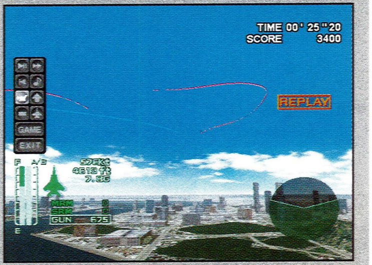


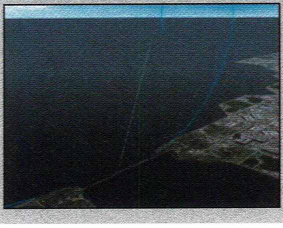


⬅⬇戦闘の反省にも役に立つけど、やっぱりこれで空中に文字を書きたいよね!!

『轟つばさ』で体験できちゃう？

リプレイ機能については、現在発売中の『エアロダンシングF 轟つばさの初飛行』でその一部を体験することができる。『i』のリプレイがどんな感じか知りたい人は、見てみるのもいいのでは？



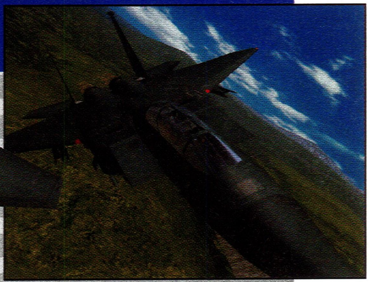


⬅⬆デブリーフィング表示と視点変化は併用が可能。デカイ矢印も見られるぞ。

F-15E ストライクイーグル

兵器搭載量を増量し、レーダーを変更した多目的戦闘機。対地攻撃も得意な高性能イーグルだ。



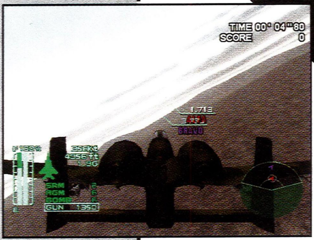


⬆対地攻撃→ドッグファイトのオペレーションで力を発揮してくれるかも。





⬆➡対地攻撃が可能になった『i』だからこそ追加されたイーグルのバリエーション。湾岸戦争で有名になった機体だ。



⬆速度は遅いが火力が魅力なサンダーボルトなど、追加されたミッションとファンの声のバランスがうまく取れている。

『エアロ』シリーズプロモーション 幅朝徳氏より

Mig21もA－10Aも、AV－8と同様に、ユーザさんからの要望が非常に多かった機体です。どちらもひとクセもふたクセもある機体なので、乗りこなすには一定の技量が必要になります。さらにイーグルにも新機体が仲間入りです。



⬅動いている映像じゃないと、いったいどれが弾を出しているのかわからない!?



⬆やたらと弾を出す敵機。やっぱりリクレクトで弾をはじき返すしかないか？　ここでは使わずあとにとっておく？



➡敵の中型機をリフレクトレーザーで迎え撃つ！　一気にやっつけたいんだけど、まだダメか？



⬆リフレクトレーザー展開準備！　敵を一気に全滅させるチャンス！　これぐらいの敵機ならあっという間に壊滅!?



⬆月をバックに飛んでいるのではなく、水面に月が映りこんでいるのだ。なんとも神秘的な面だね。

美しい背景CGに見とれてばかりじゃ敵に狙われるだけ!?

新たに公開された画面写真のうち、後半ステージのものを中心に掲載していこう。ともあれ画面写真をじっくり見てほしい！　前作以上にグラフィックがキレイになっているのがよくわかるよね？　これは、アーケード版（2000年1月稼動予定）がドリームキャストと互換性のあるNAOMI基板で制作されたからなのだ！　各種エフェクトや背景などで効果的に3D処理が施されており、2Dシューティングでありながらもポリゴンっぽい雰囲気も漂わせていて、なんだかとっても斬新な印象があるよね！

よく考えたら、いわゆる正統派シューティングでドリームキャストのCG機能を活かしたタイトルって、この『ギガウイング2』がはじめてなのかも!?　いままでここまで進化した姿を見せてくれた正統派シューティングも少なかったから、これはぜひともやりこまなければ！

ギャラリーモードのイラストはどんどん増える!?



弾避けが熱すぎる傑作シューティングが帰ってきた！　今号では後半ステージで超盛り上がるシーンをいくつか紹介していこう！

発売日	2001年1月18日発売予定
ジャンル	シューティング
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	カプコン
開発元	タクミコーポレーション
通信機能	未対応
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

80パーセント　12月8日現在開発状況

http://www.capcom.co.jp



←敵が極太を撃ってきた！ 間一髪で避けられたからいいものの……！

後半ステージは敵の弾の雨あられ！

敵の弾が画面いっぱいに出てくる『ギガウイング2』だが、プレイしてみると「俺ってうまい！」と思えるほど避けやすい印象がある。これはそのための工夫が施されているのだ。ひとつは自機の当たり判定。多少かすった程度なら、やられたことにはならない。さらに、敵機に当たってもミスにはならないのも大きな特徴だろう。これらを意識するだけで、かなり避けられる……はずだけど実際はそううまくいかないかな？

↓ステージのあいだで展開されるストーリーデモ。キャラの組み合わせで変化？





↑波紋のように飛んでくる敵の弾！ よく見れば確かに隙間はあるけど……。



↑一定数の倍率アイテムを画面上に出すと、いきなりもっと増えていく！ これがアイテムボルカノン現象だ。



→あれ？ たしか前作にもこんなボス機がいたような気がするけど、でも攻撃パターンは激しさアップ!?



↑ドリームキャスト版では最高4人まで同時プレイ可能！



←みんなでうまくリフレクトレーザー＆フォースを使っていけば、怖いものなしかも？

今回もやっぱり搭載！ ギャラリーモード

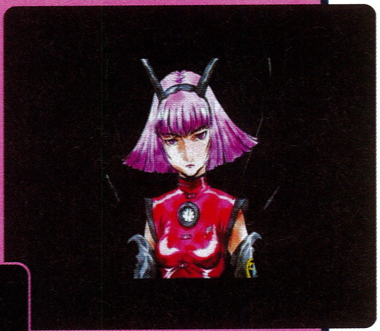
カプコンのドリームキャストタイトルといえば、すっかりお馴染みのギャラリーモード。前作から引き続き冬目景先生がキャラクターデザインを担当しているから、ファンならばこのギャラリーモードのためだけでも買う価値は十分にあるんじゃないかな？ もちろん、ゲームを起動させればいきなり全部見ることができるってわけじゃないぞ。最初は1枚も見れないが、ゲームプレイ時にある条件を満たしていくとグラフィックを獲得することができるのだ。ある条件に関してはまだ不明だが、いままでのようにゲームで稼いだ得点で購入していったり、ゲームをクリアーするたびに増えていったりするのかな？



←キャライラストだけでもかなりの量があるぞ。



←こんなイラストも見ることができるようになる。



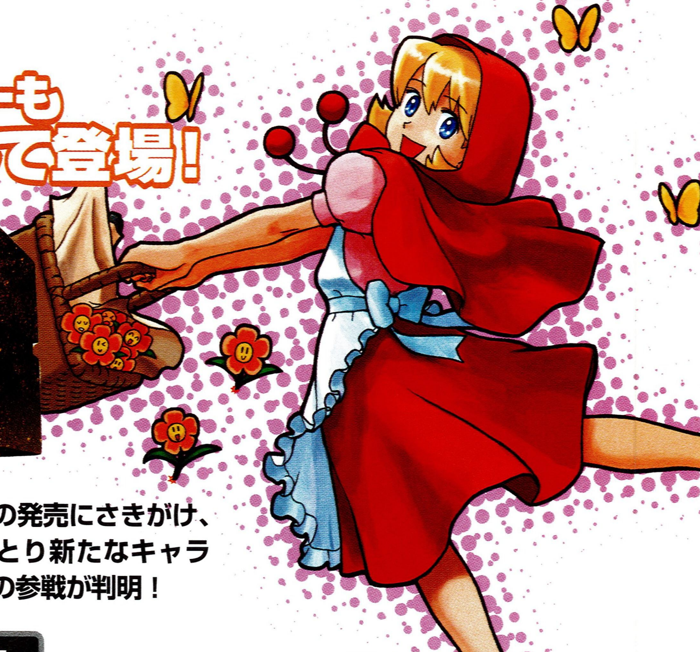
↑チェリイのイラスト。ステージ間のデモのものだろうか？ どんなシーンで出てくるのかな？



←ロミの全身イラストだ。決めポーズって感じだけど、それにしても重そうな武器……。

闇の心を持つあのハンターも プレイキャラとして登場！

ガンスパイク GUNSPIKE



発売日	12月21日発売予定
ジャンル	シューティング
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1〜2人
ビジュアルメモリ	8ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン、彩京
通信機能	対応（ホームページなど）
対応周辺機器	アーケードスティック、VGAボックス

100パーセント 12月8日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp

ゲームの発売にさきがけ、またひとり新たなキャラクターの参戦が判明！

『ヴァンパイア』シリーズからバレッタ参戦！

ロックマンに続き、『ヴァンパイア』シリーズでお馴染みのバレッタも参戦することが判明した。その攻撃法もかわいらしさ爆発！ ヘビーショットは火炎放射で敵を焼き殺し、ヘビーアタックは爆弾仕掛けのリンゴをポイッと投げ、まわりを爆風で吹き飛ばすぞ。スピードもそこそこで使いやすいはずだ。


⬆バレッタの参戦も明らかになったぞ！

⬇火炎放射は移動しつつ撃てるのだ。





⬆リンゴ爆弾はスキが少ないので、当て逃げで瞬殺してやろう。

前半2ミッションを紹介!!

THE OCCUPIED TOWN 日本の街中

敵に占拠されていく日本……

敵に占拠され見る影もなくなった街。自衛部隊が応戦したものの、突如現れた3機編隊の人型兵器に一瞬で全滅させられる……。


⬅剣を振り回す危ない敵がたくさんいるぞ。気をつけろ！



⬆敵のバギーが高速で轢き殺しにくる！ 敵の余裕がうかがえる。



➡無数の自転車も横転している。戦闘によるものなのか？


⬆機銃を間一髪回避！ 間断ない攻撃にはマークが重要だ。

ロボットが3体!?





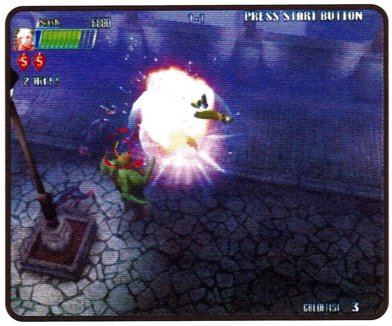
⬆⬅巨大なロボットがなんと3体も出現！ 見下ろすその視線には征服者の余裕がにじみ出ている……。

連続技で一気に敵をやっつけろ！

『ガンスパイク』の基本は、敵をマークしながらのショット＆回避運動。しかし、障害物に引っかかって敵弾を食らうことも多い。長期戦になるとそれだけ危険がつきまとう。そこで連続技の出番！　群から離れている敵や、密集している敵がその目標で、動きをよく見て接近し、連続技で一気に仕留めたい。敵の数が減れば危険も少なくなるはずだ。

肝心の連続技は、アタック→ヘビーアタックorヘビーショット→スペシャルアタックという流れをキャンセルでつないでいけば完成。アーサーのみヘビーショット→ヘビーアタックというルートが追加されるぞ。

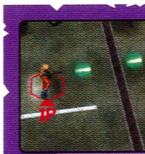
なお、アタックはキャラごとにスキの大きさを考えつつキャンセルタイミングを決めたいところ。基本はヘビー系の攻撃でやめておき、危ないときのみスペシャルアタックまでつなぐといい。このように連続技を使いこなして敵を一掃していこう！



⬆敵陣に対して連続技を狙っていく。この場合は広範囲を攻撃できるような連続技がベストだ。



⬆連続技はキャンセル（ボタンを押すだけ）してつないでいくだけでいい。簡単にできるはず！


ショット
基本中の基本がこのショット。遠距離からマークしてじわじわダメージを与えることができるぞ。


アタック
接近戦ではショットよりも威力の高いアタックを駆使しよう。スキの大きさやヒット数に気をつけよう。


ヘビーショット
ショットより攻撃力が高く、遠距離から大ダメージを狙える。ただし立ち止まる場合が多いので注意。


ヘビーアタック
接近戦の切り札がヘビーアタックだ。基本的にスキが大きく、倒し損ねるとこちらが危険になるかも!?


スペシャルアタック
アイテムストックを消費して緊急回避＆大ダメージを狙える。連続技でも使えるので活用していこう。



THE PERISHED TOWN 夜の香港の街



⬅無尽蔵に出てくる敵のメカ。物量作戦にくじけるな！



⬅バルログのトレードマークと言えるクロウから暗器が！


➡赤いということは精鋭部隊なのか？　こころしてかかれ！



➡バルログと1対1の戦い。どんな攻撃をしてくるのだろうか？

弾幕に隙間なし!?





⬆⬅巨大なローラーメカには、無数の砲台が装備されている。地獄の底まで追いかけてきそうな勢いだ！

バルログの破壊工作を止めろ！

すでに崩壊寸前の香港の街。街は燃え、人の影はもうない。部隊を指揮するバルログを倒し、街の破壊工作を阻止せよ。

システムなどの詳細、ついに判明！ ふたつの世界の物語



⬆主人公の自宅の部屋（アトリエ）が行動の起点に。セーブや外出のほか、絵本を描くことも可能。

　主人公が、休みを利用し故郷である"阿左見ノ里"に帰ってきたことから展開する物語。山と海に囲まれたこの街を舞台に、にぎやかな登場人物たちとともにくり広げられるこの作品。主人公は、あるとき天使と出会ってから、現実世界とレイヤー世界というふたつの世界を行き来することになる。レイヤー世界はじつは、ヒロインたちが現実世界で抱えている悩みや不安などの心模様を表していた。さて今回は、具体的に見えてきたゲームシステムをヒロインたちの最新画面とともに紹介していこう。主人公は絵本を描けるのか？



⬆ちびキャラで移動。⇩マークに印がついた場所でイベント発生。ほかのキャラがいることも！

Angel Present



2年ぶりに帰ってきた故郷で体験する、現実世界とレイヤー世界というふたつの世界をつなぐ物語！

発売日	2001年3月発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	11ブロック以上使用
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
通信機能	未対応
対応周辺機器	VGAボックス

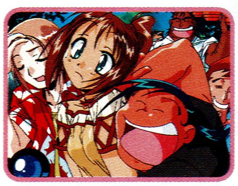
75パーセント 12月8日現在 開発状況

http://www.neic.co.jp/

香月えりな
Erina KOUDUKI







⬆えりなは、阿左見ノ里のみんなの人気者に。



⬆喫茶店キースで、にぎやかに談笑する面々。



⬆おばけの格好で、地元局のレポーターに!?

主人公のもとに、お使いと自分の取材を兼ねて現れたえりなは、明るい性格から阿左見ノ里の人気者に。しかし、時折悲しげな表情を見せる？

鷹峰翔子
Shoko TAKAMINE



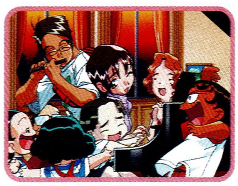




⬆見合いを断ることを、両親に告げる翔子！



⬆悩んでいる翔子に、ピッコロを聞かせる。

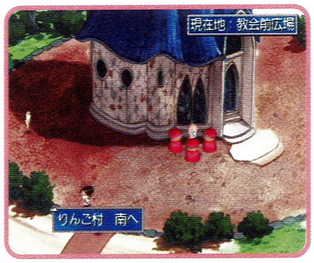


⬆ピアノ教室で生徒たちと楽しく過ごす翔子。

実家でピアノの教師をしている翔子は、主人公の先輩。昔から街の男子のあこがれの的。最近見合いをしたということだが、なにやら悩んでいる？

レイヤー世界でも歩き回って、その謎を探ろう！

えりなと話をしていたはずが、突然レイヤー世界にとばされてしまう主人公。どうやらこの世界の人たちとコミュニケーションを取ればいいようだが？　まずは、リンゴの村の人たちのお願いを聞いてあげることに。そして時折出現するのが3Dでのアクションモード。与えられた条件を時間以内にみたしたり、敵と戦ったりすることになるようだ。リンゴ村では"勇者"扱いをされてしまうようだぞ!?



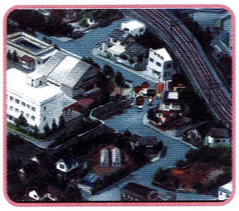
⬅リンゴ村にとばされた主人公は、村人に攻められている天使を助けてあげようと……。



⬅ドラゴンの背中の上で悪戦苦闘することも？　はたして何のために？　下は熱い溶岩だ！

ストーリーの序盤はえりなと……！

主人公を追いかけてきたえりなに街を案内するために、最初はチュートリアルとしていっしょに行動することになる。まずは街の配置を覚えておくのがいいかも。意外に街のマップは複雑だぞ。また、街の住人もたくさん登場するぞ。



⬅えりなと街で、登場人物たちと出会っていこう。

レイヤー世界と現実世界

レイヤー世界と現実世界では、世界観もまるで違う。このふたつの世界で主人公は、ヒロインとの不思議な関係を築いていくのだ。



⬅現実世界のえりなは、家族に関することなど何か悩みがあるようだが？

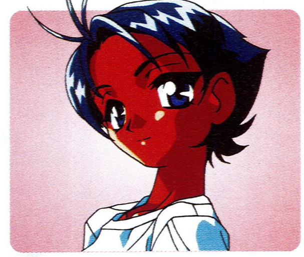


⬅天使の姿で登場するレイヤー世界では、どのような状況なのだろうか？

宮崎沙恵香

Saeka MIYAZAKI

水泳の飛び込みのエースと期待されていた沙恵香だが、事故により故郷に帰り練習中、偶然主人公と出会うのだ。

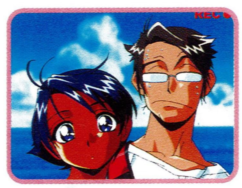




⬅練習を眺めていた主人公に、バケツで水を。



⬅傷ついた沙恵香を助け病院におぶっていく。



⬅主人公の救出劇をケーブルテレビが撮影!?

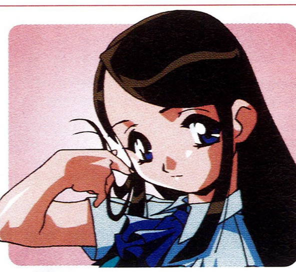


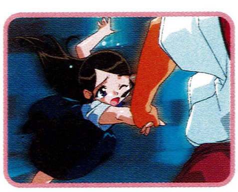
⬅以前のような明るさを取り戻せるのか？

朝霧アヤメ

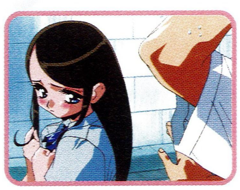
Ayame ASAGIRI

図書館で偶然出会った、大学進学を目指すアヤメ。しかし彼女はヘアデザイナーになりたかったのだが……。

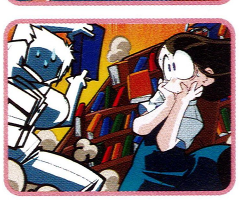




⬅アヤメの手を取って必死に逃げる主人公？



⬅将来のことを訪ねたら、表情が曇った。



⬅手伝うつもりが、本棚を倒してしまう！



⬅夏祭りのイベントで踊ることになるふたり。

真壁由樹

Yuki MAKABE

虫を愛するちょっと変わった女の子。主人公は蝶々捜しに巻き込まれ、郷土資料館のマスコットを描くことに。





⬅虫捜しに夢中。大きな石の下にも虫が！



⬅由樹のレイヤー世界に引き込まれていく。



⬅虫のことしか考えていないようだが……。



⬅縁日でカブトムシを発見し、見つめる由樹。

シリーズ2作品がパッケージになってドリームキャストに登場！

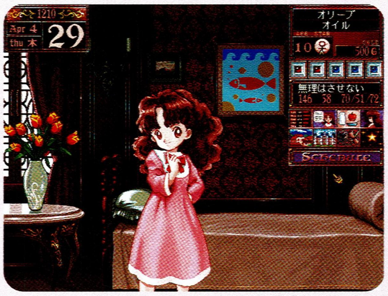
シリーズ第1作が発売されるや"女の子を育成する"という斬新なゲーム性が評判を呼んだ『プリンセスメーカー』。その後シリーズは代を重ね、来年の初夏には最新作の『4』が発売される予定だ。

そのあらゆるハードでリリースされ続けてきた『プリンセスメーカー』が満を持してドリームキャストに登場する。今回移植されるのは『2』と『ゆめみる妖精』の2作品だ。



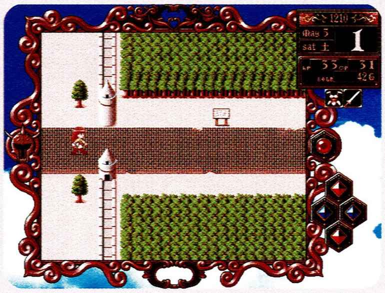
⬅こちらは『ゆめみる妖精』のワンシーンから。

育成というジャンルを確立したシミュレーションの続編。プレイヤーは天から授かった"娘"を10歳から18歳までのあいだ育てていくことになる。娘には10種類の基礎能力など、さまざまなパラメーターが用意されており、鍛えたり働かせることによって、それらの数値を上げていく。どのように育てるかで娘の将来の職業が異なってくる。"収穫祭"や"ダンスパーティー"といった数々のイベントも楽しめる。



⬆10種類におよぶ基礎能力値と12種類の技能値。細かなステータス設定がファンのこころをくすぐる。

⬇RPGといった趣の武者修行。いま見るとちょっと古めかしいが、なかなかの味がある。





ゲーム性は『2』を継承しつつも、システムが洗練され、イベントなどが格段に増えている『ゆめみる妖精』。エンディングも豊富になった。また、本作ではお目付け役として妖精の"ウズ"も登場している。



⬅ゲームのナビゲーターとも呼ぶべき妖精"ウズ"。作品に彩りを添えた。



➡インターフェースも洗練されている。コマンドも入力しやすくなったのだ。



➡こちらは子守りのアルバイトなのだ。しっかり子供をみてあげようね。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

女の子を育成するあの名作がここに蘇る!!

Princess Maker プリンセスメーカー コレクション

発売日	2001年春発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	ジェネックス
開発元	ジェネックス
通信機能	未対応
対応周辺機器	未定

50パーセント 12月8日現在 開発状況

http://www.generation-x.co.jp

女の子を女王に育て上げる、人気名作シミュレーションシリーズの2作品がセットになって登場。名作は時を経ても輝き続ける……。





プリンセスメーカー2

プロデューサーに聞く！　なぜいま『プリメ』なのか？

本作を発売するのはジェネックスという、新規参入メーカー。このジェネックスがなぜ、いま『プリンセスメーカー』を発表するにいたったのか。代表取締役にして本作のプロデューサー、照山茂行氏に聞く。

ジェネックス・代表取締役

照山 茂行

おもにPCの分野でゲーム業界に古くから関わる。近年は『倉庫番』シリーズなど多くのソフトの開発を手がける。



最新作の『4』へと続く流れの中でのプレリュードと捉えていただければ

── なぜいまドリームキャストで『プリンセスメーカー』を？

照山　そもそも『プリンセスメーカー』シリーズの産みの親である赤井孝美さん（現・ナインライブス）とお話する機会があったのですが、今年はシリーズ生誕10周年ということもあり、「何かできないかな」、という話をしていたんです。ドリームキャスト版はその流れの中で生まれた企画なんです。来年にはPCで『4』の発売を控えていることもあり、ではそのまえにドリームキャスト版をだしましょう、という話になりました。

で、じつはドリームキャスト版は『1』～『ゆめみる妖精』をまとめてパックにしたかったんですよ。ところが開発の都合上、どうしても調整がつかないことになりまして……。それで今回は『2』と『ゆめみる妖精』をセットにして発売することにしたんです。

── 今回この作品をリリースする意義は？

照山　このシリーズって育成ゲームの走りじゃないですか。そういった意味で、いまのユーザーにも『プリンセスメーカー』というのはこういうゲームなんだよ、というのを伝えたかったというのはありますね。いいものは時代が変わっても変化しないし、このグラフィック至上主義の世にあって、ゲームの本質というのものをきっちりアピールできるのかなと思っています。

あと、今回の作品に関して言えば、『4』のプレリュード的なものだと思っていただければわかりやすいかもしれませんね。『サクラ大戦』も『3』のまえに『1』、『2』がリリースされていますし、同じような感じで受け止めていただければ……。

──『4』もドリームキャストで出るということですか？

照山　ターゲットハードとしては考えています。まずは、みなさんにはドリームキャストの高画質で『プリンセスメーカー』シリーズを体験してもらいたいです。



⬅こちらが『4』の主人公となる娘。黒髪のいままでとはひと味違う雰囲気となっている。この娘に早く会いたいものだ。

気になるオリジナル要素は？

2作品がパッケージになって発売される『プリンセスメーカーコレクション』。ファンにとって気になるのはドリームキャスト版の追加要素だが、本作では基本的にゲーム自体には手を加えないようだ。それはオリジナルの高い完成度を配慮してのこと。もちろんドリームキャスト版では画像が格段に美しくなっているのはうれしい限りだ。

ただし、その代わりといっては何だが、本作には現在開発中の『4』を含む未公開画像集が多数収録されているのだ。ファン必携のコレクションアイテムだ。

プリンセスメーカーの歴史を追う！

赤井孝美イラスト・原作により、'91年に産声を上げた『プリンセスメーカー』。今年で10周年となるわけだが、いままでファンの前にはさまざまな形で姿を現している。では、実際どれくらいの作品が発売されているのだろうか。気になった編集部では調査をしてみたところ、来年発売予定のタイトルも含めて"プリンセスメーカー"と名のつくものは21作品を数えることがわかった。中には『プリンセスメーカーQ』という、『4』の主人公が出演しているクイズゲームなどもリリースされている。この数字を見る限りでも、いかに『プリンセスメーカー』がファンに愛されているかがわかるだろう。



➡知る人ぞ知る『プリンセスメーカーQ』。

発売日		機種	発売元	タイトル
1991	5月	PC98	ガイナックス	プリンセスメーカー
	12月	IBM-PC	ガイナックス	プリンセスメーカー
1992	5月	MSX	ガイナックス	プリンセスメーカー
1993	6月	PC98	ガイナックス	プリンセスメーカー2
	12月	DOS/V	ガイナックス	プリンセスメーカー2
1994	9月	TOWNS	ガイナックス	プリンセスメーカー2
1995	1月	PCエンジン	NECHE	プリンセスメーカー
	6月	PCエンジン	NECHE	プリンセスメーカー2
	7月	MAC	ガイナックス	プリンセスメーカー2
	10月	サターン	マイクロキャビン	プリンセスメーカー2
	12月	3DO	パナソニック	プリンセスメーカー2
	12月	SFC	タカラ	プリンセスメーカー legend of another world
1997	1月	PS	SCE	プリンセスメーカーゆめみる妖精
1998	8月	サターン	ガイナックス	プリンセスメーカーゆめみる妖精
	8月	WIN95	ガイナックス	プリンセスメーカーゆめみる妖精
	8月	PS	ナインライブス	プリンセスメーカーポケット大作戦
1999	1月	PS	ナインライブス	プリンセスメーカーGO! GO! プリンセス
	6月	WIN&MAC	ナインライブス	プリンセスメーカーQ
2001	春	ドリームキャスト	ジェネックス	プリンセスメーカーコレクション
	春	WIN	サイバーフロント	プリンセスメーカー4
未定		ワンダースワン	バンダイビジュアル	プリンセスメーカーゆめみる妖精

※表中SFCはスーパーファミコン、PSはプレイステーション、NECHEはNECホームエレクトロニクス、SCEはソニー・コンピューターエンターテイメントの略記です。

特報 SPECIAL REPORT

超リアルフィッシング
シミュレーション続報!!

FISH EYES Wild

フィッシュアイズ・ワイルド

発売日	2001年2月発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
開発元	ウエストンビットエンタテインメント
通信機能	対応予定（ランキング）
対応周辺機器	つりコントローラ、ぷるぷるぱっく

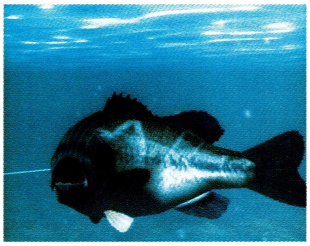
70パーセント 12月8日現在 開発状況

http://vis.co.jp/

他機種版で人気を博したフィッシングゲームの最新作が、システムやビジュアルをパワーアップしてDCに登場。世界中の珍魚や怪魚を釣りまくろう!!

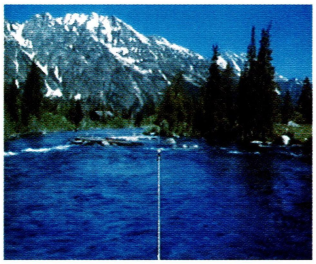
ディープなマニアも納得の、激しさと美しさを表現

自然と一体化して楽しむフィッシングのだいごみを、美しいCGとリアルな魚の挙動で表現した『フィッシュ アイズ』シリーズ。よりパワーアップしたDC版の続報をお届け！



⬅水中で暴れる魚の様子も、まさに本物そっくりの迫力。CGも文句なしの美しさ。

世界各地の名所が登場、写実感あふれる14ステージ

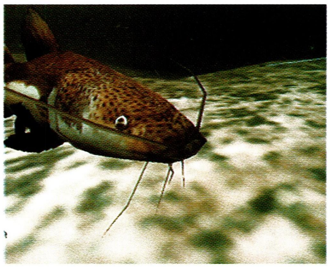


➡これはカナダを流れる川を再現したステージだ。

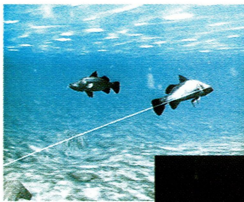
ゲーム中の舞台となるステージ（河川）は日本の渓流からオーストラリアの大河まで、その数ざっと14ステージに及ぶ。実際の風景を忠実に再現した美しいビジュアルは、さながら環境映像のようでもあり、見ているだけで穏やかな気分になれること請合い。大自然と一体になって楽しむフィッシングのおもしろさを、まさに家庭にいながらにして体験することができるはずだ。

世界中の魚との迫真のファイトを演出!

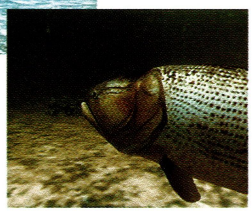
ゲーム中に登場するのは世界各地に実在する、さまざまな特徴を持った魚たち。渓流に棲むヤマメやイワナをはじめ、アマゾン川に棲むピラルクやツクナレアスなどの、俗に珍魚や怪魚と呼ばれる魚も登場。これらの魚が、DCだからこそなし得た極限にまでリアルなCGで、本物さながらの激しいファイトを見せてくれるのだから、釣りファンならずとも見逃せない魅力があるといえるだろう。



⬅アマゾンのキャットフィッシュ（ナマズ）も迫力満点。



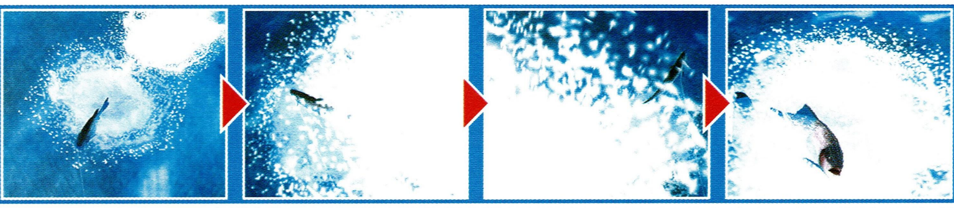
⬅懸命にハリから逃れようとする魚をリアルに描写している。ピンと張ったラインが、引きの強さを伝える。



➡ふつうは決して見ることができない、水中での攻防。これを直に楽しめるのが、このゲームの魅力なのだ。

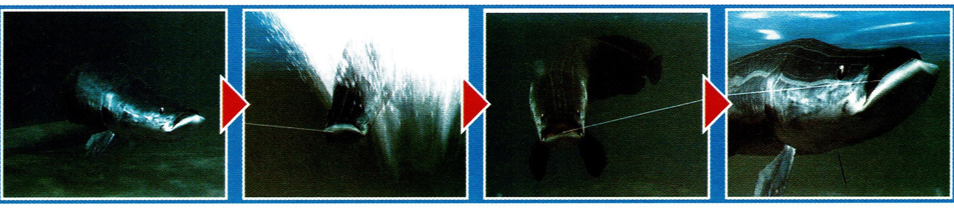
Fight 1

これは釣り上げる直前のスナップか。水面を跳ねまわる魚と、その水しぶきの表現がじつにリアルだ。



Fight 2

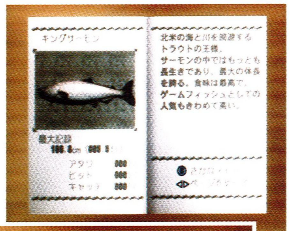
その巨体を見せつけながら泳ぐ巨大魚、ピラルク。実際には釣るのは難しいと言われている魚だが……。



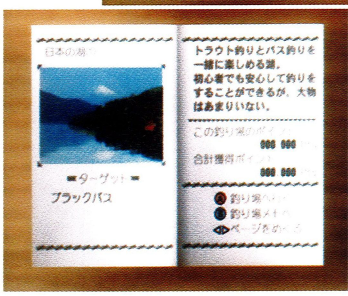
見ているだけでも楽しめる、フィッシングロッジ

この『フィッシュ アイズ』シリーズでは、"フィッシングロッジ"と呼ばれる場所を拠点にしてゲームを進めていくことになる。ここでは選択できる釣り場や、そこでのターゲットとなる魚のリストなどをチェックできるようになっている。とくに"釣り図鑑"では、個別の魚に関しての生態や釣りかたのアドバイスなどが見られるので、ビギナーには大いに参考になるはずだ。

また、ゲーム中で使用するさまざまなルアーの閲覧や、実際に使用する際の組み合わせをチェックすることもできる。釣りはもちろん、それ以外の要素でも十分に楽しむことができる。それがフィッシングロッジだ。



➡これはロッジ内の釣り図鑑で、ターゲットの魚を調べているところ。釣り上げた記録も閲覧できる。



⬆釣り場リストをチェックすることで、ポイントの特徴や魚の種類を確認できる。



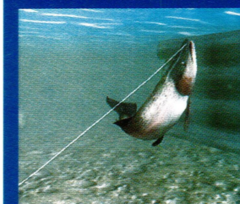
➡ロッジ内のストックルームでは、釣りに必要な道具を自由に組み合わせて選べる。



⬅このゲームはルアーフィッシングがメイン。そのために必要なルアーの選定や組み合わせは、じっくり行いたい。

釣りあげた魚はネットランキングに登録可能

このフィッシングロッジ内のオプションには、インターネットのランキングサーバにアクセスできる項目がある。ゲーム中に釣りあげた魚は、その大きさによって規定のポイントが与えられるようになっている。そのポイントを、ソフト発売後に開設される『フィッシュアイズ ワイルド』のホームページに登録することで、全国のプレイヤーたちと腕を競うことができるのだ。



⬅同じ釣るならやはり大物狙いで行きたいところ。ただし大物を釣るにはそれなりの経験値が必要になるので、練習あるのみだ。



➡発売時には、誌面ではお見せできなかった魚なども追加されるかもしれない。ぜひ実現してもらいたいところだ。

『フィッシュアイズ』の新機軸を開拓する! DC版開発者直撃インタビュー

――他機種版でも好評の『フィッシュ アイズ』シリーズですが、DC版の特徴はズバリどのようなポイントにありますか?

島田　今回のDC版ではいままでよりもアクティブな内容にしようということで、世界各地の大物淡水魚釣りがテーマになっています。また他機種版と大きく違うのは、フィールドを完全な3D空間として表現している点です。一枚絵の背景との兼ね合いや水中での奥行きの表現など、従来のシリーズよりも非常にリアルで感覚的にも無理のないゲーム性になっていると思います。

坂本　開発の大半の人間が釣りに関しては素人だったので、ちゃんとしたものが作れるのか正直不安だったんです。でも参考用にさまざまな釣りゲームを見ていくなかで、どうしても納得いかない部分があって、自分たちで作る以上は妥協したくないということで、基礎研究にはものすごく時間をかけましたね。フィールドだけでなく魚に関しても、それぞれにAIを持たせて水温や水流によって自分でポイントを変えたりとか、かなりこまかいパラメーターまで作り込んでいます。魚の動きについては最終的に流体力学などの領域にまで踏み込んで作っていますから、リアリティーには自信がありますよ。

――ピラルクなどの巨大魚の動きのイメージは、どのように決めていったのですか。

坂本　実際に釣ったことがあるという方に話を聞いて参考にしています。ほかの大型魚なども、水族館で実物をビデオに撮ったりしてイメージを固めていきました。

――ゲームでは、ルアーなどの組み合わせが攻略上重要になってくるのでしょうか。

島田　このゲームは、自然の中で楽しむ釣りの根源的な面白さを味わってほしいというのがコンセプトなので、実際の釣りとは違い、道具の組み合わせに関してそれほどマニアックな要素は盛り込んでいません。あえて初心者の方でも悩まずに楽しめるようなバランスに調整してあります。その一方で、ルアーの動きは本物の動きを忠実にシミュレートしていますから、釣りに詳しい人でも十分に納得してもらえると思いますよ。

――それでは最後に、それぞれ作品のアピールをお願いします。

坂本　とくにこだわって作った水しぶきの表現をじっくり見てほしいです。それと魚に関しては、体のぬめり感やこまかい動きなど、よそでは絶対にやっていないだろうというところまできっちり作り込んでありますので、こちらも堪能していただきたいですね。

島田　DC版の完成はまださきですが、実はシリーズとして、やりたいことはまだまだあるんです。今回のような『ワイルド』シリーズの続編になるか、本来の路線に戻るかはわかりませんが、これからも『フィッシュ アイズ』シリーズに期待してください。



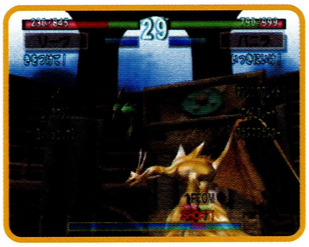
(株)ビクター インタラクティブ ソフトウェア
制作部 チーフプロデューサー
島田良尚氏



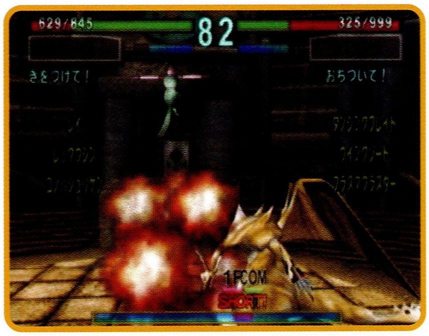
(株)ウエストン ビット エンタテインメント
スーパーバイザー
坂本慎一氏

ユーザーの声にビーストが反応する 臨場感たっぷりのボイスバトルを体験せよ





⬆⬅メタルビーストどうしの白熱のボイスバトルが展開。



⬆必殺技が炸裂する!! ボイスバトルにより臨場感が高まるのだ。盛り上がること必至だぞ。

スタジオワンダーエフェクト鋭意開発中のシミュレーション、『バトルビースター』（以下『BB』）。プレイヤーの目的は、最強のモンスター（通称"メタルビースト"）を育て上げ、大会に勝ち抜くことだが、本作の肝となるのはビーストどうしのバトルモード。プレイヤーは音声によりメタルビーストに指示を出すことになるのだ。メタルビーストはプレイヤーの"いけ"や"もどれ"といった言葉に反応して行動する。音声で必殺技なども出すことができるのだ。ただし、メタルビーストを育成して"絆"を深めないと、プレイヤーの声には反応してくれないぞ。

バトルビースター BATTLE BEASTER

東京＋大阪 二元イベントでの体験ROMを遊び尽くす!!

今回は先日行われた本誌主催の体験会の模様を含め、体験ROMからボイスバトルの真髄に迫る！

発売日	2001年春発売予定	通信機能	対応（ホームページなど）
ジャンル	シミュレーション	対応周辺機器	マイクデバイス
価格	未定		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	スタジオワンダーエフェクト		
開発元	スタジオワンダーエフェクト		

60パーセント 12月8日現在 開発状況

http://www.wonder-effect.co.jp/



東京会場



大阪会場

体験版には収録されなかったけれど……。肝心のシミュレーションパートをちょっとだけ紹介

ボイスバトルが新しい『BB』だが基本はやはりシミュレーション。きっちりメタルビーストを育ててこそうまくいくのがボイスバトルなのだ。そこでここではゲームの流れを紹介していくことにしよう。

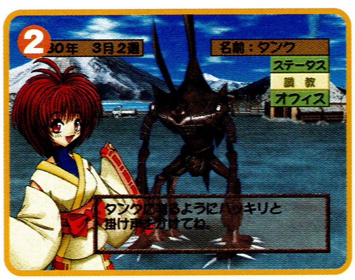
プレイヤーがメタルビーストを育てるにはまずはビーストテイマー（調教師）を選択する必要がある。ビーストテイマーは全部で128人おり、それぞれ異なるアビリティ（能力）を持っている。どのビーストテイマーを選択するかでメタルビーストの育ちかたも違ってくるのだ。おつぎはメタルビーストの調教。音声による調教も可能になるとのことだ。そのあとで、育て上げたメタルビーストをトーナメント大会に出場させよう。

ゲームの流れ

1. テイマーを選択する
2. ビーストを調教する
3. 敵ビーストとのバトル



⬆まずはテイマーの選択。最初は頼りないテイマーばかりなのだ。



⬆おつぎは調教。現時点ではもっともヴェールに包まれた部分だ。



⬆大会は毎週開催される。手ごわいライバルも登場するぞ。

体験ROMからわかった新たな事実と

今回の体験ROMでは、風車ビーストの"フーシャ"（玄部タイプ）とドラゴンビーストの"バニラ"（白虎タイプ）によるバトルを体験できた。そこでは、ボイスバトルの一端に触れることができたのだ。ここでは体験ROMから判明したボイスバトルの真実に迫ることにする（ただし、あくまで開発中のバージョンなので変化する可能性もある）。

使える必殺技の種類は？

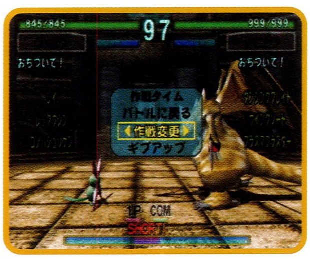
メタルビーストが一度に使える必殺技は3種類まで。ただし、敵メタルビーストとの距離により使える必殺技が変化する。距離は"SHORT"、"MIDDLE"、"LONG"、"FAR"の4つ。全部の距離に対応した必殺技ひとつと、それぞれの距離に対応したふたつの必殺技がある。つまりメタルビーストは全部で9種類の必殺技を使えるのだ。



➡必殺技の表示がされるようになった。ユーザーフレンドリーだね。

作戦は変更できる？

今回初めて明らかになった"作戦"。どの作戦を取るかによって、メタルビーストの大まかな状態を決定できるのだ。作戦の種類は"いっきにいけ！"や"まけるな！"など4種類。選択する作戦によって、攻撃力や回避率が変化する（詳細は下の表を参照のこと）。つまり、自分の育てたメタルビーストの特性を見きわめて、それに見合った作戦を選ぶことがボイスバトルで勝利する重要なポイントになるわけ。作戦変更は戦闘中でもつねに行うことができるようになっている。



⬅スタートボタンを押せば作戦変更ができる。音声で「タイム」と叫んでもオーケーだ。

メタルビーストに指示できる作戦一覧

コマンド	状態
いっきにいけ！	攻撃力アップ、防御ダウン
まけるな！	攻撃力ダウン、防御アップ
きをつけて！	回避率アップ、命中率ダウン
おちついて！	回避率ダウン、命中率アップ



風車ビースト "フーシャ"の必殺技ガイド

ここでは、かわいい顔をしてスゴイ必殺技をくり出す"フーシャ"の必殺技を紹介。メタルビーストには得意な距離と苦手な距離があり、得意な距離の必殺技は威力が高い。



⬅上空にジャンプして手裏剣を投げつける技。全距離対応。



➡高速回転して風車で敵を攻撃する。近距離の技。



⬅頭から敵に突っ込むという危険な技。遠距離用だ。

体験会から明らかになった ボイスバトルのヒミツ



南方武 『BB』ディレクター。世界観の産みの親でもある。最近美人奥さんと結婚されて幸せいっぱい❤

ここでは、体験会のトークショーで、ディレクターの南方武氏の口から明らかになった、『BB』に関するネタを集めてみた。役に立つ話がいっぱい!?

――ボタンを押さないでもつねにプレイヤーの言葉に反応してくれるんですね。

南方 ボタンを押すんだったらコントローラーを使ったほうが早いんじゃないかという意見がありまして、ペットみたいにすぐに聞いてくれるようにああいう形になりました。技術的に難しかったのですが、なんとか実現できそうです。

――方言への対応は？

南方 語尾をあいまいにしているので、ある程度対応できるようになっています。

――対象となる言葉の前後にほかの言葉を挟んでも反応するのですか？

南方 たとえば、「食らえ！ コノハシュリケン!!」と叫んでもちゃんと反応するようになっています。

――『BB』のネット対応は？

南方 開発期間がギリギリだったので、当初は未対応の予定だったのですが、やはりネットワークは外せないということで、ネットワーク対応で作っています。とりあえずはホームページにアクセスできるのですが、できたらもっとほかの要素も追加したい。もし『2』があるとしたら、ぜひネットでのボイスバトルは実現したいと思います。

――気になる発売時期は？

南方 未定です。とはいえ、春が来るまでには出したいと思います。

次ページにて体験会レポート

ネットワークに対応！発売日は……!?

すぺしゃるれぽーと

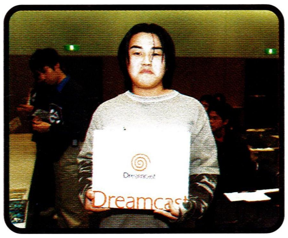
ボイスバトルが大いに盛り上がった 東京+大阪の体験会の模様を報告!!

ボイスバトルを理解してもらうにはいく100の言葉を費やすよりも体験してもらうに限る！ というわけで本誌ではスタジオワンダーエフェクトと共催でボイスバトル体験会を実施した。しかも東京と大阪の2都市での開催というかつてない大規模なもの。豪華ゲストも多数招いての大いに盛り上がったイベントになったのだ。

あぶないトーク炸裂
東京会場
（11・19 セガ本社）

セガ本社で行われた東京の体験会。圧巻はゲストを交えてのトークショー。あぶない話題が続出だったのだ。体験会の最後には豪華賞品の当たるビンゴ大会もあり、来場された方にも満足していただけたのでは？





⬆➡什器を導入しての本格的な体験会に。ビンゴ大会では豪華賞品も！ 初めてのボイスバトル体験は上々。

開発陣が総登場!!
大阪会場
（11・26 スタジオワンダーエフェクト本社）

スタジオワンダーエフェクトのお膝元ということもあり、開発陣が総登場。ユーザーを交えての和気あいあいとしたイベントになった。ゲームとは関係ないけれど、声優さんも遊びに来てくれたよ。





⬅⬇開発陣の手作りによる大阪会場。アットホームないい体験会でした。声優さんも華を添えてくれました。

東京会場のスペシャルゲスト



宮崎浩幸
セガ、ソフトパブリッシング部、パブシッシングチームマネージャー。『ダビつく』プロデューサー。



下村一誠
セガ、ソフトパブリッシング部渉外チーム、係長。スタジオワンダーエフェクト担当でもある。



服部博文
ご存じ、びんぼうソフト代表取締役。『ジェットコースタードリーム2』をひとりで作ったお方。

大阪会場のスペシャルゲスト





加藤誠
ヴィジット、コンシューマ事業本部、取締役本部長。ファンには『ジャーマン』でお馴染み。

トークバックの声優のみなさん

⬅前列左から龍すみか、松岡由貴、木元美香、加藤久美子、後列左から成金屋清富、や乃えいじ、重塚利弘、野中政宏（以上敬称略）。みなさんの詳しい情報はhttp://t-back.pobox.ne.jp/まで。

体験会を終えて……

東京と大阪の二元開催という、ファミ通DCとしては初めての試みだった今回の体験会。最初はどれくらい来てもらえるか心配でしたが、スタジオワンダーエフェクトさんのご尽力もあり、大成功を収めることができました。ボイスバトルに関しては、中には厳しい声もありましたが、おおむね好評だったようです。ありがとうございました。



⬆スタジオワンダーエフェクトのみなさん。心の温かい人たちばかりです。

●『バトルビースター』プロモーションビデオプレゼント

今回の体験会で来場者に配布された『BB』のプロモーションビデオを10名にプレゼント。希望者は官製ハガキに①住所、②氏名、③電話番号を明記のうえ、〒154−8528 （株）エンターブレイン ファミ通DC編集部「『BB』ビデオ係」まで。締切は12月21日（木）必着。当選は発表をもって代えさせていただきます。

Welcome to Tough Ladies club!



女性が語るプロデューサーのお仕事

小玉理恵子×松本紀子

OVERWORKS　TYO

～ファミ通ドリームキャスト Talk Live! in 神戸から～

女性だから、女性なのに、といった差別はなくなったとも言えるし、あるところにはまだまだあるし……。CM、ゲームと業界は異なるものの、プロデューサーという制作のリーダーとして活躍中のふたりが、サバイバル戦術とその裏に隠された陰の努力とを語る。10月29日神戸にて収録。

小玉　オーバーワークスの小玉と申します。『エターナルアルカディア』のプロデュースをしました。いまは『エターナルアルカディア』を『スカイズ・オブ・アルカディア』というタイトル名で、11月21日に全米発売するんですけど、アメリカとやり取りをしながら、全米に向けてどう売っていこうか相談しているところです。よろしくお願いします。

松本　こんにちは、ティー・ワイ・オーの松本と言います。もともとはコマーシャルのプロデューサーです。あとは、NHKのどーもくんでキャラクターのことをやったりもしています。そんなお話もしつつ、小玉さんの、お話もいろいろ聞かせていただけたらなあ、と思っています。よろしくお願いします。

小玉　私、うさじいが大好きなんですけど、今日うさじいをプロデュース……じゃなくて、どーもくんをプロデュースした松本さんに会えたのがすごくうれしいです。どうして広告業界に入ろうと思ったんですか?

松本　なんか修羅場っぽい世界に入りたいな、と(笑)。なんかちょっとお祭りっぽい業界に入りたい。だったら、まあ映像かいな。で、どうせ作るなら、思いっきりウソがいいな、っていうのがありまして。結果的に秒単価の高い仕事をしたほうがいいか、っていうことで、しかもいちばん短いものでCM業界に入っちゃいました。小玉さんは?

小玉　任天堂のファミコンが出て、セガが対抗馬でSG-1000を出したんですが、そのころに私は入社しまして、デビュー作が『チャンピオンボクシング』でした。もともとはデザインの学校でグラフィックの勉強をしておりまして……。でも、セガに入ったのはゲームの画面の絵を描くつもりじゃなくて、トータルで仕事がしたいな、っと。いちデザイナーとか、グラフィック・デザイナーというのではなくて、シナリオから何もかも全部できる仕事って何だろうって考えたときに、ゲームってまだ非常に若い、かたちになってない業界だったので、ここはもしかしたらおもしろいんじゃないかなーと思って、それで飛び込んでみようと思いました。

松本　ずっとセガだったんですか?

小玉　そうです、はい。私が入社したときは、デザイナーで入ったんですけど、そのときはセガはまだ小さな会社だったんです。全部で1000人ぐらい。で、私たちが入ったころからコンシューマーを作っていこうよ、っていう流れができてきて。それまでは、コンシューマーもアーケードもいっしょに作ってた。

松本　ゲームって小さい会社がいっぱいあったり、という中で大きい会社の中にいることに疑問を感じたりとか、小さい会社をいいな、と思っ

松本紀子
Noriko Matsumoto

(株)TYO、第四制作グループ、グループヘッド、プロデューサー。1966年東京生まれ。最近はNHKのBSどーもくんシリーズ、コカ・コーラTV-CM(デジタルキャンペーン・オリンピックキャンペーン)、日本マクドナルド企業CM、ジョニーウォーカー黒ラベル(KEEP WALKINGキャンペーン)をプロデュース。音楽はクラッシックが好き。好きな食べ物は、栗、さくらんぼ、そしてはんぺん。栗とさくらんぼは、旬の短さとはかなさで価値倍増なんだとか。



松本さんプロデュースのCM



BSどーもくんシリーズ(NHK)



デジタルキャンペーン(日本コカ・コーラ)


企業CM(日本マクドナルド)


ジョニーウォーカー黒ラベル(ジャーディンワインズアンドスピリッツ)

たことはなかったんですか?

小玉 私はロールプレイングゲームを作っていきたいな、もしくは大型のアドベンチャーゲームですとか、そういうのを作っていきたいな、と思ったときにセガという会社は、人も技術もあるし、投資してくれる。お金を出してくれるんです。ハードメーカーとして出さなくてはいけないカテゴリーのゲームというものがある中で、ロールプレイングやアドベンチャーを認めてくれて、作っていいよ、というか作りましょう、と言ってくれて応援してくれていた会社なんで。こういう大型のプロジェクトを動かすのに人を集めてくるところもそうですし。

水面下で必死に水をかくプロデューサー業

小玉 松本さんはどうですか? こういう仕事やりたいなってCM業界に入られて、そのとき思い描いていたものと同じでしたか?

松本 ちゃんと沿ってますね(笑)。まあ、修羅場というのは当たってました。かなりの修羅場。同じことは2度ない、っていうのと、あと寝られないとか。そういうのは思ったとおりでしたね。仕事の内容はどんどん変わっていくし、逆に自分がやりたいようにやっていけるのはあるから、自分が学習すればつぎに自分がやりたいことがおのずと見えてくる、という意味では、非常にいい感じの業界かな、と思いますね。

小玉 プロデューサーにもいろいろあって、ゲームの企画屋さんだったプロデューサーもいれば、デザイナーだったプロデューサーもいるという中で、私はゲームを作ってきた人間なので、すごく現場にも口を出してます。クオリティーはいちおうディレクターの責任ですけど、最終的にプロデューサーが決定していくのかな、と思ってます。ただあまり私が口を出すと、クリエーターというのは押さえつけられるのがいやな人種ですし、私ももともとクリエーターで、ああたらこうたら言われるのがすごくいやだったので、だからそのへんは考えながら、いっしょにいいのもを作っていくという。それと、CMなりなんなりかけてもうちょっと売りましょう、アメリカでがんばって売りましょう、というようないまやっているようなそういう仕事ですね。半分クリエイティブ、半分営業みたいな。



松本 すごい忙しい?

小玉 いや、もう、でも……。

松本 いまは笑ってるけど(笑)?

小玉 へへ(笑)。そうなんですよ、みんながんばってね、って帰っちゃえれば、いちばんいいんですよ。がんばってねあした出版社回るから、朝早いからそれじゃー、って言えるタイプだったらいんですけど、ダメですね。現場といっしょにバグチェックよくやってる。自分が安心したいがためにチェックをやっているんではないかと自問自答しながら。自分がやっぱり動いてないと、安心できない。

松本 私はCMのプロデューサーをやってますが、ディレクター出身じゃないんです。ずーっと、どっちかというと段取り営業畑をずっとやってきてプロデューサーになったんで、ディレクターは私にとっては異人種。だから、私には手が出せない、出せないんだけどそばにいて見張ってしまうという自分がいたりしてね。プロデューサーは頼むもう帰ってくれ、あとこれから何時間も自分たちがライティングにかけようが放っておいてほしい、とスタッフは思っていても、でもいるっていう。スタッフはたぶん私がいるっていうのはプレッシャーをかけるためだけだと思うんですけど、小玉さんはちゃんと何かをすることができるから、それが理由になるのかもしれないけど、私はとりあえずプレッシャーをかけるためだけにそこにいると思われるのはいやなんで、ちょっと肉まんなんか買って場をなごませるフリとかやってたりします。でも、まあ心配ですよね。責任は自分に全部かかってくると思っているから。

まだ大丈夫! 女のほうが丈夫という真実

小玉 私もそうなんですけど、身体は丈夫ですよね。

松本 やっぱり女のほうが丈夫だなっていうところありますね。ロケ行って、海のものがおいしいところでカキを食べたんですよ。撮影が終わって、みんなもう今日はいいだろう、と言うことで。で、案の定、全員当たったんですよ。翌日、朝誰も来ない。みんなお腹壊している。で、私だけ平気なんですよ。キミ食べなかったっけ? みたいな話になって、やっぱり怪しいカキだな、と思いながらかなり食べてたんです。むしろ恥ずかしいと思うときがあるくらい。やっぱり子供を産む身体っていうのは丈夫にできているなあ、って思いますよね。

小玉 あとあれですよね。ちょっと具合が悪いほうががんばってしまう、ってありますよね。飲んだ翌日は、絶対ちゃんと行かないとなんとなく自分では気がすまないとか。

そばにいて見張ってしまう。責任は自分に全部かかってくると思っているから。(松本)

松本　いじっぱり？
小玉　そうですね、それはありますね。なんかそこで甘えたくないな、というのと、そこで弱みというか、仕事が忙しくても、そういうことでカッコ悪いところを見せたくないな、とすごく思う。
松本　身体が丈夫だと思ってる？
小玉　ある程度。でも倒れたけど。
松本　本当ですか？　身体の丈夫な人ってどれくらいからを、具合が悪いって認定していいか自分で判断つかないんで、多少具合が悪くてもこれはまだノーマルの域かな、と思ってがんばっちゃうみたい。本当に倒れるまでやるらしい。私は倒れたこともないんで、どこが極限かわからない。だから、けっこう具合が悪いんだけど、でも歩けるから仕事をしよう、という感じで生きてきてます。
小玉　最近女性がすごい元気で、男性がおとなしいと言われている世の中ですけど、そのへんはどうかな。
松本　どうでしょうね。
小玉　お互いに男性が多い職場の中で女性としてやっている。あまり女性だから、という言いかたも私も好きじゃないし、お互いに同等に仕事をしているつもりなんだけどなーと思いながらやっているんですけど。
松本　私ね、かなり男尊女卑なんですよ。じつはけっこう。なんて言うんですか、男社会だから、ある意味では男性の方々はしっかりしていらっしゃる、と思う。私は男と女は違うもんだ、違う生き物だと思っているし、ものの考えかたも違っているし、どっちがいいっていうことじゃなくてね。女はすぐヒステリー起こすから、チクショー女だなコイツ、て自分で言いながら女なんですけど。ただね、いますごく思うのは広告業界は男社会でできあがっちゃっているわけですよ。女は異物なわけです。だから自由。男の中でできた階級とか、そういうものに、ちっと飲んでクラブ行って、みたいな男社会の論理みたいなものを全部ぶっ飛ばせるのが、女性なんで、そういう意味で女は元気がいい、ということなのかなーと思ったりもする。だからいま自分がここでプロデューサーとしてやっていくときに男社会で得しているな、ていうところありますね。ゲームは一期生だとさっき言ってらっしゃいましたけど、そういう

仕事が忙しくても、カッコ悪いところを見せたくないな、とすごく思う。（松本）



意味では女性として最初から入ってらっしゃると、そういうあと追い特典みたいなのはなさそうな気がするんですけど、どうなんでしょうね。
小玉　ここ10数年の業界、たぶんその世代の人たちが、ゲームを作るうえで男性だから、女性だからってあんまりなかったのかな、って思いますね。あんまり男女差がないので、むしろ最近女の子ががんばってるなー&自分がやっている仕事の中で、女性のスタッフがすごく多いなあ、というのをものすごく感じる。
松本　増えてますね。CM業界も女が増えてます。

結婚or仕事、結婚and仕事

松本　結婚すると変わりますかね？　ふたりとも独身なんですけどね。
小玉　私は結婚したら、半年でいいからだんなさんのお金で暮らさしてくれ、って言っているんですよ。あ、まわりにね。半年後にはもしかしたらあきちゃうかもしれないから。
松本　そうですねえ。べつにしたくないと思っているわけじゃないんですけどね。まあ、仕事がおもしろくてね、っていう感じですかね。なんかでもやっぱり、ひととおり人生そういうことをやって終えたいな、というのはあるんで、いちおうしてもいいことは全部したいなと思っているんですけど。いちおう実績は欲しいかな、という意味において、ね。
小玉　私は、一度転機があって、そろそろ軽い仕事についたら？　って言われたことがあるんです。でも、そのときは、反発してまだやりたいことやってないよって。でも、そこではいそうですか、って軽い仕事に行ったら、いまここにはいないでしょうね。たぶん子供抱いてる。それが成功か失敗かはわからないけど。（会場に向かって）みなさんも、そういう変な転機って来ると思うんですよ。そのときに流されちゃうのか、よく考えて決めてくださいね。

小玉理恵子
Rieko Kodama

（株）オーバーワークス、プロデューサー。1963年横須賀市生まれ。10月5日に発売になったドリームキャストの『エターナルアルカディア』をプロデュース。セガのコンシューマー機初代SG-1000のころ入社。デザイナーを経てプロデューサーに。フレンチポザ系、昔のブリティッシュロック系、J R&Bなど何でも好きだという。好きな食べ物はうに・いくら系、アボガド、きりたんぽ鍋。嫌いなのは、生の海草・ひじきで、もとがグロテスクなもの。



エターナルアルカディア

10月5日に発売された、セガでは久々のオリジナルRPG。大空を舞台にしたファンタジーで、主人公ヴァイスと3人の仲間が冒険をする。通常版6800円。



初めての異業種参入&女性だけの対談。というよりも、女性は単独でも初めてなんです、このトークライブ。ゲームのクリエーターじゃない人が参加するとあって、会場のノリがどうなるか、なんて心配は杞憂に終わり、コカコーラのCMやどーもくんをプロデュースしたということで、会場で行ったアンケートを見ると、「どーもくんの新作待ってます」とか、「CMの仕事がんばってください」という声も多かったが、「ドリームキャストのCMやってくれ」という声が多かったのには驚いた。セガの宣伝部の方々、検討されてみては？
小玉さんには、「オーバーワークスの作品はどれも期待してます。アルカディアの続編とか楽しみです」なんてのから「セガが天下を取るまでセガひと筋でがんばってください」とか「行けるところまで行ってください」とか、だんだん悲壮感が出てくる。もうちょっと休み休みやってね、とかそういう感想はないんかい、と思ってたら「婚期逃さないようにがんばって」ってよけいなお世話じゃい！

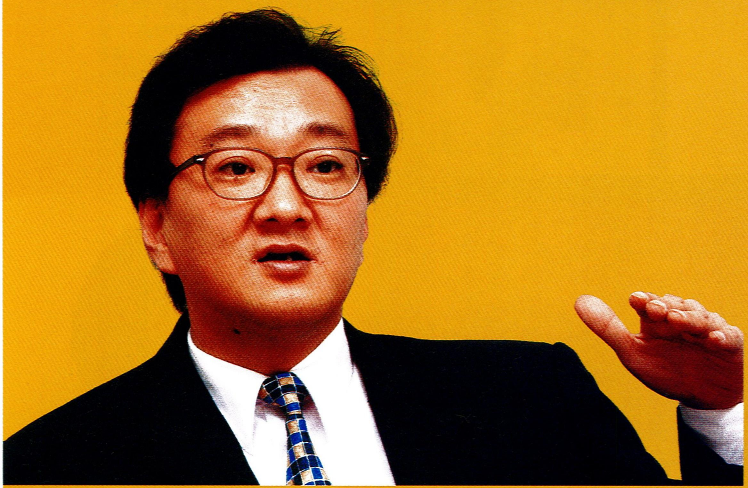


会場はポートアイランドの26階。海側も山側も360度、神戸の景色。

オレにもしゃべらせろ！ in 神戸

Everything, Smilebit

－スマイルビットのすべて－



ほっと思わず微笑んでしまう時間の提供を目指す、技術力を第一とする個の集団

『つくろう』シリーズ。スマイルビットを語るのに、いちばん手っ取り早いのがこの作品になるが、このセガを代表するシリーズを作り出しているところが今回取材をしているスマイルビットになる。

そもそも社名の"スマイル"は、文字どおり微笑みを指し、そこにスマイルビットが目指す目標が掲げられている。"世界中の人たちに、ほっとして思わず微笑んでしまう時間を提供すること"、これがその目標。それに併せ、スマイルのあとについている"ビット"とは、Binary Disitを短縮して作られた語で、2進数1桁分の情報量を示し、コンピューターで扱うデータの最小単位となっている。つまり、"デジタル化"の波と、"個の時代"を象徴する単語として社名がつけられたわけである。

今年3月号、そして8月11日25日合併号の取材にて「技術力がいちばん」と新井社長が答えているとおり、技術力にこだわるのがこの会社の特徴といえるが、もちろんそれは"おもしろさ"あっての話。ひけらかすための技術力ではなく、"おもしろいものを作るには技術力がないとダメ"という思想のもとの発言であって、その言葉にはおもしろさを追求する開発者たちのこだわりが隠されている。

さて、そんなスマイルビットはどのように歩み、どこに向かおうとしているのか、そしてどのようなソフトを作っていくのか、社長と主要スタッフのお話から探り、その全容をお伝えしていこう。

編集部　田村雅

技術力が第一
おもしろさはそれがないと始まらない

分社によりひとつの会社となり、セガから独立したソフト開発部署。その各社をクローズアップして取り上げる連載コーナー。第3回目はスマイルビット。

Around the Developing Teams of SEGA

SEGA® SEGA GROUP Vol. 3

Smilebit™

5年後の世界は見えない だからそのときに備えて あらゆる技術を手にする

──スマイルビットの人たちは、サターンのソフト制作者とPCソフトの制作者が集まって、ひとつの集団となったんですよね。

新井　そうですね。大きくふたつ流れがありまして、サターンの開発のメンバーが3分の2ぐらい、PCソフトのメンバーが3分の1ぐらいが、合流した形です。その合流したときにオーバーワークスを含めての人事異動はあったんですけど、もともとはサターンの開発を行っていた第1コンシューマ研究開発部とPCの開発チームがそのまんま合体した形ですね。

──ただ、そこからPCの制作はそれほど行っていないですよね。

新井　PCはドリームキャストの立ち上げに際して、1回ドリームキャストに集中するためお休みしていました。とは言っても、僕の考えとしてPCの技術は追っていかなければいけないと思っていましたので、研究はずっとやっていましたし、ソフトの制作もいまは行っています。

──ではドリームキャストとの割合はどうなっていくのでしょう？

新井　現時点ではほぼ100パーセントがドリームキャストですが、今後はPCもやります。ただどれで出すかは、タイトルありきになってくると思います。実際のところいま1本PCのタイトルを制作していますが、PCはなかなかビジネスとしては難しいところがありますので、勝負しづらいところがあるんですよ。ですが、ドリームキャストの開発をメインとし、それ以外の携帯とかハンドヘルド（パソコンの延長として使える携帯型情報機器）とかいうものも含めて、タレントは分散しようと思っているんですよ。どのプラットフォームをやるにしても、基本的な技術は蓄積していますから、携帯やるぞってなったときはほかのところより早く動けるでしょうね。そういった面で、何でもできる会社の素養はあると思っています。とは言っても、ドリームキャストは死んだとか、ほかいこうっていうふうには僕はとらえていないですよ。いまマルチプラットフォームとか話は出ていますけど、ドリームキャストでいまはきちんとビジネスになっていますから。

──では、5年後とかもそのような感じでいくのですか？

新井　5年動くハードってそんなないですから、ドリームキャストの5年後は難しいものがありますよね。ゲームボーイのような形に

なれば別ですけど、いまのままではやはり難しいでしょう。僕たちは20代後半が主戦力となっていますから、5年後が見えていないと困るわけですよ。いまのところ5年後がドリームキャストなのかPS2なのか、XBOXなのかゲームキューブなのかわかりませんし、ほかのハードがあるかもわかりませんよね。ただ僕は5年後のひとつの答えとして、PCというもののアーキテクチャ（ハードウェアやソフトウェアの構造）は存在すると思うんですよ。たとえば256bitのCPUになっているのかもしれないですけど、箱は何でもいいと思っているんですよ。そのために、やっぱりいまの汎用技術を徹底的に学ぶことを心がけています。だから、同じタイトルを作るのでもドリームキャスト用だけに作るというのではなく、汎用的なベースをもとに作っていくという開発をしています。

――確かにnet@として真っさきにソフトを開発しましたよね。

新井　たとえばnet@の運営自体はセガ本体のことですけど、僕たちはnet@という新しいシステムが立ち上がるというときに、どこよりも早くタイトルを投入できましたよね。それが重要なわけで、会社の力だと思うんです。やっぱり合意した納期の中で最大限のクオリティーのものを的確にリリースするというのが、会社の力だと思いますから。

――以前から第一に技術力、そして納期を守るということをおっしゃっていますよね。それは今後も変わらないですか？

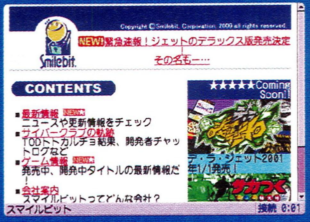
新井　変わらないです。技術がないと何にもできないですから。要は船乗りが泳げないとダメというのと同じで、何かあったときのためにやっぱり泳げることが大前提になりますよね。いまはドリームキャストという船に乗っているわけですけど、やはり5年後10年後までその船がもつのは難しいですよね。でも、僕たちは10年20年生きなきゃいけないわけですよ。ですからセガがたとえばドリームキャスト2を出すとしたら、すぐに乗り換えられなきゃいけない。いまは、ドリームキャストがぴんぴんしているから、そのタイトルを開発しているというふうに、そこはドライに考えていますよ。

――では、PSとかゲームキューブでソフトを出すことは？

新井　それは出す予定とかいうのではなくて、まず初めに出せるのかっていう前提があると思うんですね。そこはクリアーしていると思っているんですけど、つまり明日任天堂さんのツールが届いたとしたら、それを開発するモチベーションですとか、技術の水準は保っていると思っています。もちろん出す出さないは別の話ですよ。僕は新卒でセガに入ってずっとやってきてますから、やっぱりセガのハードでソフトを開発していきたいという気持ちは変わっていません。もちろん分社をしてますの

HOMEPAGE

スマイルビットのホームページでは、ゲーム情報が目白押し。いままでのソフトすべてが載っているうえに、これから発売されるタイトルの最新情報も逐一更新されている。さらに採用情報なんてものもたまにあるぞ。



http://www.smilebit.com

センスも含めた技術力。アイデアを生かすも殺すもそれ次第



新井 瞬
Shun Arai

1959年6月15日生まれ。B型。マークⅢリリース直前の1985年に入社。半年ゲーム開発の下働きをしたのち、プログラマーとして3年ぐらい教育ソフトを作りまくる。その後メガドライブのメガモデムを使った『銀行アンサー』や『証券トレード』といったアプリケーションを制作。サターン時代はハードの立ち上げからツールを制作まで行い、その後テクニカルサポート、PC研究開発部へと移る。そのころからタイトルのマネージメントを行い、ドリームキャスト時代へと突入、旧第1コンシューマ研究開発部と合流する。そのころの仕事が『セガラリー2』。やがてスマイルビットの前身である第6ソフト研究開発部の部長となり、スマイルビットの社長に。ちなみに教員免許も持っている。

株式会社　スマイルビット

【事業内容】①家庭用ビデオゲームソフトウェアの企画・設計・開発 ②パーソナルコンピュータ用のゲームソフトウェアの企画・設計・開発 ③携帯端末用コンテンツの企画・設計・開発

【設立年月日】平成12年4月20日

【資本金】1億2000万円

【従業員数】106名（2000年7月1日現在）

【役員】代表取締役　新井瞬
取締役　川越隆幸　取締役　中村俊一
取締役　岡村秀樹　取締役　飯川昭一
監査役　辻勇



つぎの『やきゅつく』と『サカつく』は大幅にパワーアップさせます

で、できればドリームキャストでやりたいという話と、やったらどうなるかという話は別になりますが、それはセガと僕たちのビジネスになりますから、100パーセントこうとは言えません。ただ仮に、セガのほうから会社としてやっていけるという条件で発注があれば、謹んでやらしていただきます。

──なるほど。ちょっと話は戻りますが、ゲーム作りではアイデアも重要と言われますよね。

新井 技術力というのは、何もプログラマーだけの話ではないんですよ。センスというものも含まれると思っているんですけど、やっぱり技術力がないとジャストアイデアになりますから。アイデアを生かすも殺すも技術力ですよ。たとえば『ジェットセット』のマンガディメンジョンは、トゥーンレンダという技術があるぞということをまず理解して、それがドリームキャストでできるかできないのか調査・判断をし、それでできるというベースの中でゲームを作ったらこういうものができるという、3段階を経ないとできないものなんですよ。だからあれは、そういう意味でうちの方向性を示すいいタイトルだと思います。

何がきても何にでも対応できる汎用性を持った技術力 それの蓄積が何よりも大事

──具体的な今後のタイトルは？

新井 来期はまだ詰めている段階なんですけど、けっこうでかいものので力を入れていこうと思っているものが1本あります。そのほかでは『ジェットセット』の続編も狙っていますし、『サカつく』とか『やきゅつく』とかの続編ではないですけど、そこからの展開も狙っていますし、『ハンドレッドソード』は今期発売ですけど来期まで末長くいくでしょうし、PC系のやつで1本2本軽いものもやっていきます。アーケードは、僕は多角経営をやりたいので作っていきたいですけど、やはり難しいところがありますよね。オリジナルのものでアーケードの本格的なおもしろさは難しいですから、しゃれたものなんかがあれば出していこうとは思っています。それから2001年から立ち上げたいのが、ゲームサーバー。うちのいままでの資産を活かせるゲームサーバーを、仮にスマイルビットゲームサーバーと名づけるようなものを稼動させようと思っています。そこにみんなが集まってくるような形で、たとえば極端な話ですけどドリームキャストでもオーケー、携帯でもオーケー、ハンドヘルドでもオーケー、それこそほかのゲームハードも全部オーケーというような、ベースはこっちにあるよというサーバーベースのものを、2001年に種としてまいていこうと思っています。

──その第1弾が『ハンドレッドソード』になるわけですか？

新井 『ハンドレッドソード』はそのまえに出ちゃうものなので、本格的にはつぎのタイトルからになります。もしかすると少し変えてそっちに移植することは可能性としてあるかもしれませんが。ただスマイルビットゲームサーバーというのは、いわゆるクライアントサーバー型のものなんですね。もちろんマルチなもの。サーバーの中のシステムとか技術が重要で、あんまりそこに接続するためのプラットフォームは関係ないというものを作りたいんです。そうするとけっこう応用が利くタイトルが何本も出てきますしね。

──ということは、『ハンドレッドソード』のPC版が出て、ドリームキャスト版と戦えたり？

新井 PC版はドリームキャスト版が終わったらすぐに入ります。ただ、いっしょにプレイできるかというと、局面になるでしょうね。PCとドリームキャストを接続するには、CPUの違いがあって技術的に難しいところがあるんですね。そこはPC版を作りながら調整をしていく形になりますけど、もちろん目標はいっしょに遊べるようにすることです。

──では『ハンドレッドソード』はそのサーバー構築のための実験的な要素が多くあるわけですね。

新井 そうです。ただ、『ハンドレッドソード』はあんまりサーバーに依存しないですが、そうじゃないサーバーの世界と端末の世界の組み合わせという部分が僕たちの目指しているところです。

──でもそれはビジネスに結びつくのですか？

新井 ネットワークって、ユーザーからするとちょっと散漫なところがありますよね。そのネットワーク全体のシステム自体には僕たちが手を加えられないところであるのですが、ISAOが試行錯誤ながらいいシステムを作ってくれていますからけっこういけると思っています。いまだとたとえばニフティに入っている人がISAOでゲームをやろうとすると2個入らないといけないとかいう、わずらわしいことがありますよね。それが来年くらいになるとISAOだけでオーケーになりますから、それでネットワークユーザーを丸ごと取り込んでくれれば、勝負できますよ。もちろんビジネスとして成り立つのは難しいですし、甘くはないですよ。勝者がいっぱい出るものでもないですから、ISAOとセガ、つまりセガグループ全体でひとり勝ちしようとしているわけですよ。だからそこにいっしょに乗っていけるように、狙っていきます。ネットワークでも儲けるし、販売するソフトの本数でも儲ける。それ以外でもしもスマイルビットゲームサーバーでいい特許が取れれば、それでも儲けられるでしょうし。という感じで、ビジネスを多角化したいと思っているんです。ソフトを何枚売ってとかいう会社じゃなくて、いろんなところから間口や出口の広い会社にしていくよう、今年は基礎的な部分をやっていますし、来年はその芽が出てこなければいけない。

──来年は成果を出さなければいけない大事な1年のようですが、2年後3年後に備えて日々心がけていることは？

新井 2001年は激動の1年になると思いまして、僕も正直言うと3年後にどこが勝つんだというのは

スマイルビットの軌跡

スマイルビットは、おもにサターンのソフトを開発していた第1コンシューマ研究開発部と、PCソフト研究開発部が'99年に合流し、第6ソフト研究開発部となったところから始まっている。そのため、現在のメンバーが集まってひとつのグループとなった歴史はそれほど長いわけではないが、メンバー個人個人でみると、サターン時代のみならずマスターシステム時代からの人物も籍を置いている。そんな彼らが手掛けた代表作が、右にまとめたもの。

タイトル	発売日（発売予定日）
セガラリー2	1999年1月28日発売
プロ野球チームをつくろう!	1999年8月5日発売
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	1999年9月30日発売
プロ野球チームであそぼう！	1999年12月23日発売
バーチャコップ2	2000年3月2日発売
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	2000年3月30日発売
ジェットセットラジオ	2000年6月29日発売
プロ野球チームであそぼうネット!	2000年8月10日発売
もっとプロ野球チームをつくろう!	2000年9月28日発売
サカつく特大号 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!	2000年12月21日発売予定
デ・ラ・ジェットセットラジオ	2001年1月1日発売予定
ハンドレッドソード	2001年1月25日発売予定

プロ野球チームをつくろう!



↑『サカつく』を受ける形で、第1弾はサターンで発売された。ドリームキャスト版は第3弾と第4弾にあたる。球団の経営シミュレーション。

あんまり予想できないですよ。ですから、いまいけそうなところを全部押さえておいて、力を溜めておく。そうすれば、いざここってなったときに勝負できますよね。この世界はスピードが命になりますから。ですからインテルの発表会でちょっと話題になりましたけど（P78参照）、あのデモを見せることで「ああ、この会社はPCタイトルで技術が高い会社だな」ってみんなが思ってくれたら、僕たちにとったらPCのビジネスはありなんですよ。で、ドリームキャストのビジネスは、『サカつく』や『ラリー2』を見ていただけたらありだとわかっていただけると思っています。やればできますという口だけではダメですから、とりあえず実績を残さないと。もちろん、昔できましたとかも論外。できるでしょっていうものを実際に見せないと僕はダメだと思っていますので、そういった意味ではペンティアム4のデモがその筋の方々には評判だったので、よかったと思います。あれ自体はビジネスだったわけじゃなく、違う角度からうちのビジネスを見てほしかったのでやったわけですよ。じつはあれはひとりで作ったんですけど、本気を出せばあれ以上のことはできるということを見てほしかった。2001年から2002年になるとある程度さきの方向性が見えてくるでしょうから、いまはそのときにバーンと進める体制作りをやっているというわけです。幸いにも、みんな僕の考えをよく理解してやってくれていますので、何の問題もなく今後は突き進んでいけると思います。

つぎの『サカつく』『やきゅつく』は大幅にパワーアップをさせる

――会社の雰囲気はどうですか？

新井 ちょっとおとなしいかもしれないですね。よくスマイルビットは目立たない会社って言われるんですよ。社長も含めて（笑）。確かに、僕はビッグタイトルを作ったわけじゃなく、セガの歴史に名前がどーんと出てくるわけじゃないですけど、会社の中で何ができるかということをちゃんとした思想は出せていると思います。ただ、派手なタイトルで勝負されるとちょっと弱いところがあるかもしれないですね。

――でも『サカつく』と『やきゅつく』という、セガを代表するタイトルを作ってますよね。

新井 ただ、それらの第1弾はスマイルビット、6研のまえですよね。その勢いで今年まできているところはありますから、本当の意味での僕たちの勝負はつぎの『サカつく』と『やきゅつく』だと思っています。それが、スマイルビットとしての『サカつく』と『やきゅつく』になりますから。

――では、つぎの作品で内容ががらりと変わるわけですね？

新井 変えます。ただ、そうは言っても去年からこの12月に出るものがそれほど進化していないというわけではないですよ。それがイケてなければ、あとが続かないですから。みんなが努力して完成度の高いものを作っているからこそ、つぎのものも見えてくるわけですよ。タイトルを生かすのは難しいですけど、殺すのは簡単ですからね。

――次期『サカつく』はだいたいどれくらいの発売をお考えで？

新井 具体的には言えませんが、2002年にはワールドカップという大きな祭典がありますよね。そこがポイントかと。

――具体的に変わるところは？

新井 いちばん変わるのは表示・表現部分ですよ。そこは変えないと。ドリームキャストのプログラミングテクニックとか、ライブラリの向上は初年度とつぎの年は違いますから。最初の『サカつく』は初年度のタイトルですから、そこから考えるとぜんぜん技術は変わっているわけですよ。技術が変わるということはどういうことかというと、たとえばきれいに見える、そしていっぱい出せるようになる。要は、当初ドリームキャストでできるぎりぎりのところでやっていたわけですけど、それがライブラリが新しくなると倍出ますよとかいう話になるんですよ。やっぱりそうなると作り直さなければいけないですから。ですから、見た目が変わるとソフトはがらっと変わりますよ。僕は多分PS2とドリームキャストを比較すると、PS2でもめったに出ない画面は作れると思っているんですよ。もちろんスタティックな数値はあとから出てきたものですから高いですけど、ダイナミックな面では負けていないということです。

――オリジナルのタイトルは来年以降あるのでしょうか？

新井 オリジナルは現場も含めて1本2本やっていきたいと思っているんですよ。ただ、これだけゲーム業界が成熟してくると、なかなかオリジナルですよっていうだけじゃ皆さんに受け入れてもらえないところがあって、そういう面ではスマイルビットのタイトルは地味に映るかもしれない。ソニックのような決定的なキャラクターは持っていませんが、スマイルビットのロゴが入っているゲームは、絶対に買って損をさせない自信はあります。

net@



⬆アーケードの姿を一新しようとしてサービスインしたが、現在は休止。改めて再開される予定。

光ファイバーで施設間を結ぶことにより、超高速&大容量のネットワークエンターテイメントを提供してくれたサービス。家庭用ISDNの数千倍の通信容量を活かし、テレビ番組や映画などの映像配信や、施設間でのチャットや対戦ゲームが楽しめた。新しいアミューズメント施設の形を提唱する形で今年7月から試験的にサービスを行っていたが、9月末に一度中断。よりよい形で全国的にサービスが行えるようにと、現在はコンテンツや運営形態など企画を洗練中。つぎの段階で全国主要都市を結び、最終的には全国各地のさまざまなタイプのロケーションに端末を設置していく計画となっている。

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！



⬆結果的に『つくろう』シリーズの第1弾となったサッカークラブ経営シミュレーション。21日にはその最新作で4作目となる『特大号』が。

ジェットセットラジオ



⬆発表時から海外を含め注目を集め、10月には北米でも発売された。さらにそのバージョンが、日本でも『デ・ラ』となって1月に発売される。

ハンドレッド ソード



⬆最大で4人まで同時に戦える戦略シミュレーション。『ファンタシースターオンライン』に続く期待のネットワークタイトル（詳細はP42で）。

ペンティアム4

巻頭のニュースでもお伝えしているが、11月21日に行われたインテルのPentium4発表会にて、スマイルビットの制作したデモが披露された。これはPentium4の実力を見せるために流されたわけで、それだけスマイルビットがPCの最新世界でも高い開発能力を持っていることを証明している。ちなみにデモで流されたものは、吉田氏のコメントである『ガンヴァルキリー』。欧州のドリームキャストソフトとして発表されているものであって、PC版の発売は未定。その急遽作った状態で、栄えある発表会で披露されたのだ。



↑「制作自体はひとりで行ったので、もっと力を注ぎ込めばすごいものが作れる」と、新井社長は語る。

――来期どれくらいのタイトル数を出していくのでしょう？

新井 大きいのが3、4本で、PCも含めた小さめなものが5、6本ですね。ただ、下手な鉄砲も数撃つというのはいやなんで、それを絞ることもあるかもしれません。超大作はやりませんけど、大作系が3、4本で小さいのがまわりにあって、さらにぜんぜんいままでセガとは関係ないものもあります。やる実力とかそういうものを全部持っていますという前提の中で、いちばん僕たちにとって楽しくてビジネスになるものを選んで作りたいと思っています。

――会社として、5年後目指すところはどういったところで？

新井 ひとつはオリジナルでゲームを作っていく。もうひとつはサーバーの割合を増やしたい。それから3つ目は、ペンティアム4でのプログラムを作りましたけど、ああいった形で世界的に最先端の技術に絡みたいという、3本柱でいきたい。5年後10年後はソフトの枚数で勝負する時代ではないでしょうから。

――セガ自身もデータ配信の方向に向かっていますよね。

新井 世の中がそうなっていくでしょうからね。そのときにソフトを何枚売ろうが、サーバーでどれだけ課金しようが、コンテンツというものは同じですから、割合はいまより減っても、そこは残していきたいと思っています。

――そのコンテンツをいろいろなものからアクセスできる環境を作っていくということで。

新井 そういうふうになるでしょうね。5年後10年後になったらドリームキャスト、PCというくくりがないかもしれないですからね。セガの佐藤COO（代表取締役副社長）もまえ、「PCのボードにドリームキャストのアーキテクチャを入れるとPCでもドリームキャストが動くんだよ」って言いましたけど、それを聞いてPCとかドリームキャストとかいうプラットフォームをはっきり区別しないソフト戦略も考えなければいけないと思いました。だから僕から見るとPS2もゲームキューブもXBOXもみんなドリームキャストと同じなんですよ。べつにPS2だからこうするっていうんじゃなくて、ただハードの特性が違うだけで、それは開発しながら合わせこめばいいだけですから。

――なるほど。これからは何があるかわからなそうですけど（笑）、近いうちはドリームキャスト中心の考えに違いはないんですね。

新井 もちろん。ドリームキャストは開発している側から見ていいハードですから。バランスが取れていて開発もしやすいし、開発コストという面でも効率のいいハードなんで、ぜひともほかのソフトメーカーさんもドリームキャストで2001年のタイトルはチャレンジしてほしいですね。セガグループでいいタイトルがどんどん出てきますから、それに勝つようなものを。そうすると僕たちの士気もどんどん上がっていきますしね。

――ゲーム業界全体で売上的な落ち込みも若干見られますけど、まだまだ大丈夫ですよね。

新井 確かにゲームソフトをユーザーが買わなくなったら、この業界は終わってしまいますが、ドリームキャストに関して言うと本当にいいハードですから、そこのところはわかっていただきたい。モデムがついていて、ものすごくコンパクトなハードですから。ソフトにしても、セガグループだけでも9社ゲームを作るところがありますから、これからタイトルはいっぱい出てきますよ。仮に各社が2本ずつ出したとしても、18本出てくる計算になるわけじゃないですか。しかもセガグループの制作能力はかなり高いですから、ドリームキャストは絶対お買い得なハードなんですよ。もちろんそんな中で、僕たちはスマイルビットのロゴが入っているソフトを買っていただいた方に絶対損はさせないものを作っていきますから、これからの僕たちの仕事にぜひとも注目してください。



川越隆幸
Takayuki Kawagoe

1992年企画制作部に入り、おもに外注の管理を行い、サターン時代にはファーストパーティーのソフトとソフトラインナップを見る。サターン版の1作目『サカつく』から『つくろう！』シリーズを育て上げてきた人。

『つくろう』シリーズで新しいものを制作!?

僕がやっている仕事はプロダクトマネージメントで、ソフトのほうも同じくそれをやっています。販売から見て、ソフトの内容に関して文句を言ったり、自分から提案もしたり。昔からずっとそういう形でやっています。

それで、いままで手掛けてきた中でいちばん印象深い作品が、『サカつく』と『やきゅつく』と『ジェットセットラジオ』。

『サカつく』は、版権の窓口に初めて説明しにいったとき「それは認められません」と言われたことを、いまも鮮明に覚えていますよ（笑）。その当時スポーツで経営育成シミュレーションってなかったですから、「従来にあるアクションタイプのみです」って言うだけで。ほかにも、JFAのライセンスを取って初めてソフトにそのロゴを出したりだとか、『サカつく』はけっこういろんなことがありましたからね。

『やきゅつく』も同じような感じで、1作目は野茂英雄（大リーグで輝かしい功績を残している、元近鉄バッファローズの選手）さんが監修したということもあって思い出深いです。野茂さんとお話するのにも、ベロビーチのキャンプ地まで2日かけて行ったりとか（笑）。やっぱり『サカつく』と併せて『つくろう』シリーズとしていまも認められているので、立ち上げのときのたいへんさもあいまってやっぱり思い出深いですね。

『ジェット』もしかりで、若いチームだったので、最初どうなるのかわかんなかったんですよ。輪郭と色だけは見えていたんですけど、完成形は見えなくて「どうなるのか」って思っていましたね。でもあのときは本当に主要メンバ

吉田尚嘉
Hisayoshi Yoshida

ゲームギアから制作に携わり、PC版『セガラリー2』のディレクション、ドリームキャストの『セガラリー2』のメインの企画などを担当。現在はまとめ役的存在として仕事をこなしている。



ーに賭けていて、「この子たちがやりたいものに賭けよう」って腹をくくっていまして。彼らはいままでリーダークラスでやってきたわけじゃないですけど、そういう若い力から新しいものが出てくるものもありますからね。結果としてけっこういい作品になったと思っています。

それと『サカつく』に関しては僕が企画したわけではないんですけど、企画書が上がってきたときにこれはおもしろいものができるって予感することができたんですよ。作っていく過程でいろいろありましたけど、あそこまでのものができて、いま『つくろう』シリーズって定着したのが何よりうれしくて。ブランド化してきた感がありますのでありがたいです。

それで今後の『つくろう』シリーズなんですけど、大きなことをいうと、そのスポーツの関わるすべてをソフトパッケージ化したいというのがそれを作る大前提ですから、それをいかにおもしろく人に伝えられるかというのを目標に作っていきたいですね。いまはスポーツだけですけど、何か違うものが出てくるかもしれませんし。やっぱりいま世の中にあるもので作る過程というものは、そのひとつひとつの作業工程に口を出したくなるものじゃないですか。とくにスポーツでいうと、日本はこれだけスポーツ新聞が売れていて、皆さんよくデータを覚えているってところで、受け入れられたところがあると思いますから。データがついてまわるスポーツはすべて要素が高いと思いますよ。

おもしろいものを作り 驚かせるものを提供する 昔から変わらぬその姿勢

今後は、『つくろう』シリーズをもっと売っていきたい、『つくろう』シリーズで新しいものを出さないといけない、『ジェット』もシリーズという話ではないんですけど、新しいものを提供していきたい。それが結果的に既存になくてチャレンジととらえられてもかまわないんですけど、そこにある種のメッセージがあったり、おもしろいものを提供していければいい。ただそれだけですよ。単純な話で、やっぱり根底はおもしろいものを提供していく、驚かせたいというところで、それはこれからも変わりないと思います。

それとゲームを作るのってかなり大人数が関わることになりますよね。そういったところで、彼らの表現したものがチームとしてではなく、個人の力として表現されて、結果的にチームの力として見えればいいと思うので、もっともっと個人の力が出てくるような開発現場を作ってあげられたらと思います。そういうネタを仕込んであげるとか、考えかたを変えてあげるとか、何かしらの手伝いをやっていきたいと思っていますけどね。



⬆もはや定番となった『つくろう』シリーズ。続編は当然のこと、新しいジャンルのものもこれから出てくる？

具体的なタイトルとしては、来年早々に『ハンドレッドソード』がありますが、じつはこれってスマイルビットというチームになってからの初のオリジナルタイトルになるんですよ。ですから、『ハンドレッドソード』は新しいスマイルビットとしての、第1弾のソフトになります。そのあとの来期中は3、4本ぐらい自分で関わるものを出していきたい。続編もあるし、新しいものもある。

けっきょくソフト作りは映画の監督と同じですから、全面的な制作は彼らに任せるわけですけど、相談とか受けたり、作品としてのクオリティーを渡したりしてやっていきたい。僕たちは、もっともっとおもしろいものをこれからも作っていきますので。

ドリームキャスト全体で見ても12月っておもしろいものが続くじゃないですね。『サカつく特大号』と『ファンタシースターオンライン』だけでも、ほかのハードよりぜんぜん楽しめる。だって『ファンタシースターオンライン』見たら本当にびっくりしますし、あれだけのソフトが作れるハードなんですよ。ゲーム業界が停滞しているとか言われますけど、ああいうものが起爆剤になるわけだし、あれはほかのハードではやれないですよね。その起爆剤を作る土壌がないですから。作れるのはドリームキャストだけで、まさにお手本のようなものが出てきたわけですよ。だからドリームキャストは絶対お得。ネットワークの世界も、『ファンタシースターオンライン』とは違った世界を『ハンドレッドソード』で見せますから、ぜひ楽しみにしていてください。

新しい可能性を模索して『ガンバルキリー』に入魂

つ いこのあいだ作ったのがインテルの発表会でのデモで、ソフト制作のほうでは『ガンヴァルキリー』の企画とディレクションを担当していまして、今年はずっと作っています。露出のほうは9月にヨーロッパで行われたECTSの頃先行して発表されたんですけど、だからといってヨーロッパ向けということではなくて、どこの国で最初に出すかとかまだ決まっていないんですけどね。ですから、日本で出る可能性も……。

肝心のゲーム内容ですけど、いま考えているのはふつうに動かすパッド操作と撃つ部分を切り離そうと思っているんですね。コントローラーにガンを使用して、ふたつのペリフェラルを使っても遊べる感じに。当然1個のパッドで遊べますけど、状況に合わせてもうひとつのペリフェラルを使えば、より有利な展開で遊ぶことができるという、いままでにない操作感覚を追求しながら作っています。それと、マルチプレイにおけるネットワーク対戦も考えています。もちろんお話でも魅せられるようにしています。レトロっぽい世界観なんですけど、通常のレトロっていうとだいたいがスチームパンクですよね。ですけど、この作品ではスチームだけじゃなくて電気的なものも加えながら新しくビジュアル的にも見せられたらと模索しています。いろいろと新しいチャレンジをしているので、結果に結びつけばいいんですけど（笑）。

ほかにもいろいろやりたいことはあるんですけど、いまはこの作品でいっぱいって感じですね。ただ、この作品を根本みたいなものにして、それから発生するツールとかノウハウみたいな、『ガンヴァルキリー』を活かせるものを今後も作りたいと思っていますので、いい形にまとめ上げられるよう、集中したいと思います。それに、やりたいことがいろいろあっても、それを実現させる手段をいまは確立させていないので、その状態で何を言っても夢物語になりますよね。そうならないためにも、いまやっていることを1個1個きちんと確立させて、つぎにつなげるものを作らなければ。そのための答えとして、『ガンヴァルキリー』を作っていますので、ぜひみんなが楽しめる作品に仕上げられるようがんばっていきます。

ガンヴァルキリー

ヨーロッパ最大のトレードショウECTS開催時に欧州タイトルとして発表されたアクションゲーム。日本では未発表だが、ペンティアム4のデモ、および吉田さんの発言からすると日本での発売も期待できる？

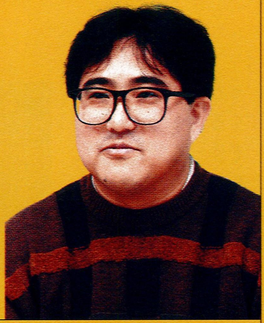


⬆グラフィック、操作性などあらゆる面で挑戦をしている作品だ。

今年や去年を含めて、『ジェットセットラジオ』一色でしたね。ただこれは、最初からやろうといって始めた作品だったので非常におもしろく進められた仕事です。とは言っても、ジャンルとか世界観とか含めて、いままでにないオリジナリティーを出そうとしたので、ゲーム性から何から新しいものを作る結果になって、けっこうたいへんでしたけど。4人分ぐらい仕事をしたような感じ(笑)。完成して昔のセガらしいとも言われるし、セガらしくないとも言われる、けっきょくはどっちかわからないですけど、でもセガじゃなきゃ作れなかった作品であるのは事実です。10月には海外版

藁間直弘

Naohiro Warama



メガドライブの『スーパー忍』や『ストライダー飛竜』の移植などを行う。最近では『セガラリー2』や『ジェットセット』を手伝ったり、『バーチャコップ2』の移植を単独で行う。

極秘作業実行中？　サーバーの構築作業も

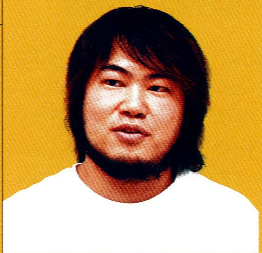
昔はグラフィッカーをやっていたんですけど、いまはおもにプログラミングの仕事をしています。タイトルには関わる形ではなく、その開発環境を整備したりライブラリやツールを作ったり。PCの開発もやっていますので、極力ほとんどのソースコードを共有できるようなライブラリを用意するという仕事を行っています。

ただ、タイトルが開発されるはるかまえの動くかどうかもわからない状態から、実際にタイトルにつく人が困らないところまで整備する仕事ですので、たいへんというか、難しいんですね。自分のやっている成果は、1年後2年後に出てくることですし。その関係上、いまやっていることはあまり言えないんですけど(笑)、このあいだのペンティアム4には関わりました。手前味噌ですが、PCは日本でもハイレベルのノウハウを持っていると思うんですね。そういうことができるよう、つねに研究している感じです。最近ではネットワークの対応ですとか、ハードといっても大なり小なりありますから、そういうものもすべてやることになるので、幅広く、迅速に、かつ結果を出していくというなかなかたいへんな状況ですけど。

もちろんサーバーの構築も視野に入れていまして、うちはネットワークに強力なメンバーがそろっているうえに、過去PCをやっていた関係上、レベルはかなりのものなんですね。たとえばドリームキャストで一般的にやっている、マッチングサーバーを通してベースはピアツーピア（専用のサーバーを使うことなく、接続されたコンピューターどうしがコミュニケーションするネットワーク形態）で対戦みたいな、基本的なシステムは、PCをやっていたときにクリアーしているんです。いまはもうつぎのレベルに向かっています。ピアツーピアだとCPUや環境が違ったりでなかなかほかのターゲットと相乗りができないんですけど、サーバーベースのネットワークを構築すれば基本的にはターゲットは選びませんから、それこそドリームキャストをメインのターゲットとし、PCやモバイル、iモードのようなところでも可能性は広がっていくと思います。

向山彰彦

Akihiko Mukoyama



メガドライブのころから制作を行い、サターンの『魔法騎士レイアース』、『サクラ大戦』、『AZELパンツァードラグーンRPG』に携わり、現在は『ハンドレッドソード』を制作中。

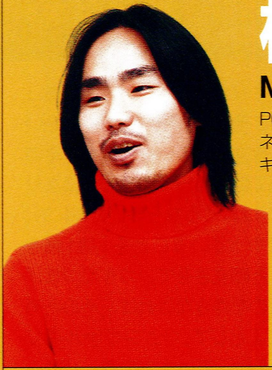
家庭用におもしろいネットワークゲームを

僕はネットワーク関連のことをやりたくて旧6研に入ったんですけど、運よくその開発として『ハンドレッドソード』のプランナーとしてまとめ役的なことをやっています。この作品は、net@版としてまず出ましたけど、それはドリームキャスト版を作っている途中で作ったんですね。アーケードということもあって、比較的機能は絞った形で作りましたが、本来はドリームキャスト版の企画で、それが真の形になります。

もともとこの作品を作るきっかけになったのはいろいろあるんですが、いちばんは家庭用ゲーム機のネットワークゲームってまだあってないようなものでこれからってところでしたので、PCの世界ではやっているものを持ってこれたらってところからなんです。それで、ポイントはネットワークを遊んだことのない人にどういうふうにおもしろさを伝えればいいかってところで、パソコンの理屈をそのまんま持ってきてもダメだってまず思ったんですね。パソコンはキーボードとマウスがあるというのが前提の作りになっているので、そのゲームもマウス操作を前提の作りになっている。単純にそれを家庭用に持ってきてもダメですし、解像度や絵柄も違ったりと、家庭用とPCの世界はけっこう隔たりがあったりするので、家庭用として受け入れられる対戦のシミュレーションを作るというのがテーマでした。ネットワークゲーム

椎野真光

Masamitsu Shiino



PC研究開発部で『ワールドワイドサッカーPC』や『エネミーゼロPC』などの移植に携わり、今年度ドリームキャストで『タイピング・オブ・ザ・デッド』を制作。

続編ではなくつねに新しい作品を

いまは『タイピング・オブ・ザ・デッド』のPC版が終わって、1月27日に発売される海外版の制作を行っています。日本では思ったより好評でたいへんうれしいのですが、じつは当初から海外を狙っていたりするんですよ。国内はある程度タイピングソフトの土壌があったのである程度の予測がついたんですけど、海外ではタイピングゲームってないんです。ゲームとしてあってもDOS時代のブロック崩しみたいなものしかないので、これが一般に紹介される初めてのタイピングゲームになるんじゃないでしょうか。ですから、どれぐらい認知されるかが非常に楽しみだったりします。

テストプレイも向こうでやったんですけど、最初はこんなタイトルってありなのって目で見られるんですよ。でも実際にプレイしてもらっていると、テスターだけでなくマーケティングやプロデューサーの人たちまでワーって遊んでくれているんです。ですから、ある程度認知度が高まれば、じつは伸びるんじゃないかなと思っています。どれくらい爆発できるかは現地のプロモーション方法にかかってくると思いますね。「火薬は十分詰めたからあとは引き金をきっちりひいてくれ」っていうか。

今後は、"同じタイトルをずっ

を発売することもできましたし、1月1日には日本でも『デ・ラ・ジェットセットラジオ』としてそれを発売できますし。

いまはその制作が終わって、ちょうどひと段落しているところです。ですので、いま関わっているタイトルはなくて、構想を練っている段階ですね。僕は自分がかっこ悪いと思うものは作りたくないし、自分がおもしろそうと思えるものを作っていきたんです。これがユーザーに受けるだろうというものを集めて作りましたっていうのは、けっきょくつまらないものができたりすると思うので、どっかがとがっているものがこれからも作れればいいなと思います。



植田隆太
Ryuta Ueda

『パンツァードラグーン ツヴァイ』、『AZEL』でラスボスなどのエネミーを作り、『ジェットセットラジオ』でキャラや世界観、デモなどを制作。

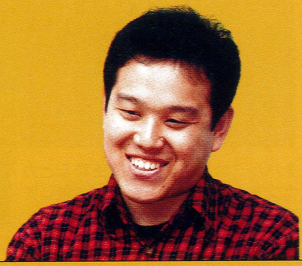
おもしろいと思えるとがった作品を

がはやっているのはPC向きだからではなく、単に家庭用ユーザーにそのおもしろさが伝わっていないだけです。もちろん、ただもってきてもおもしろさは通じないので、おもしろさだけもらって家庭用に作りなおしています。

具体的にいうと、まず絵柄をリアルタッチから家庭用のRPGふうにしてみたり、操作の面でパッドを基本に考えたり、ネットワークを知らない人が入りづらいかもしれませんから、ひとり用も充実させたり。ネットワーク対戦のほうは多人数でやってこそのゲームになっています。最大4人までできますので、複数対戦として、トップの人を落とすために一時的に手を組んだり、あるいは同盟戦のような、仲間どうしで協力して戦うことができたりと、ネットワークでしかできない遊びかたが楽しめるものを狙っています。そこは、いまちょうど開発が佳境なんですけど、実現できていると思っています。いろいろ試行錯誤をくり返して作った作品ですので、そのノウハウが今後に大きく活きていくと思いますし、胸を張って紹介できるものに仕上がっています。

馬場保仁
Yasuhito Baba

『ビクトリーゴール'97』、『プロ野球チームもつくろう！』シリーズ、『あそぼう』シリーズの制作と、スポーツのおもに野球ものに携わってきた。



いままで野球ものばかりに関わってきたので、これからはそれ以外のものを作りたいと思っています。アクションでも何にせよ、違った毛色のものを。『やきゅつく』にしろ、何にしろ完全に満足しているものはないので、現段階での課題やまだまだ詰めていけるところはあるんですけど、そればかりでは自分の企画力の幅が狭くなっていしましますし、『やきゅつく』自体の幅も広がっていかないと思いますので。とは言え、やり残したことも多々あるので、いざプロジェクトが立ち上がるとなったら、「よし俺が！」と力の限りがんばるんですけど（笑）。

ただ今後、ドリームキャストでものを作って伸ばしていくと考えると、いまのところ成功事例はないですけど、ネットワークをどのように使っていくかでしょうね。いままでは『ぐるぐる温泉』を除けば、それがおまけみたいなものだったじゃないですか。『ハンドレッドソード』ではないんですけど、それとはまた違う形もできると思うので、そこを活かした形で、皆さんにネットワークを使うことは当たり前だというスタイルが普及するようなものを作れればいいなと思います。

ネットワークが当たり前と思えるソフト作り

と作らない"、"いままでにあるけどないようなジャンルを作る"というのが僕のポリシーですから、できれば、変なものとか、こんなのありなのっていうものを作っていきたいと思っています。実際にはこのつぎの作品はある程度見えているんですけど、ふつうのゲームではないのでちょっとさきが見えなくて。何をどのようにやればいいのか、いままで蓄積されたものがまったくないやりかたなので、自分がどんな立ち位置にいくのか、どういうことをやるのかも含めて模索しているところです。

いまは『特大号』のプランナーをやっています。簡単にいえば前作のバージョンアップ版なんですけど、物足りなかったところの改良やサテライトをはじめ新システムの導入により、ただのデータ改訂版ではないものにしています。前作まででやりこんでくれた方も多かったようですので、そういった人たちにももっと楽しめるよう作りました。現時点での『サカつく』の集大成としてとらえていただければと思います。

『サカつく』のあとは、いままでシミュレーション関係のものを多くやってきましたので、そのノウハウを活かして、シミュレーションとして魅力のあるものを作れたらと思っています。けっきょくいまの流れでネットワークは避けて通れないと思うので、その点も含めて。ただ、ネットワークがある以上家庭用ではきつい部分がありますから、それをどう乗り越えるかがポイントですよね。たとえば自分のアイデアは現状の家庭用ハードでは難しいところもあるので、それをどうやってクリアーするかとか、かなり検討するところは多いんですけど、ネットワークは不可避なものなので、ネットを前提としたシミュレーションを考えて作っていこうと思います。

田中 武
Takeshi Tanaka

ゲームギアでいろいろなタイトルに関わり、『サクラ大戦』で戦闘パートを担当。その後『サカつく2』、ドリームキャスト版『サカつく』を。



シミュレーションとして魅力のある作品を

取材を終えて

リリースした作品はまだ少ないが、多くの経験を積んだ人材が数多く在籍するスマイルビット。しかも主力がまだ20代後半で、若手組も着実に経験を重ねてきている。従業員数が多く会社としての規模が大きいため、それを維持するためこれからコンスタントにソフトを出していかなければいけないだろうが、だからといって保守的になるのではなく、個の主張を大切にソフト制作を行っていく、そんな意気込みが今回の取材で感じられた。それは今年のラインナップで、『つくろう』シリーズを正当進化によりリリースする傍ら、『タイピング・オブ・ザ・デッド』や『ジェットセットラジオ』といった個性あふれるものも出しているところからもわかるとおり。年明けの『ハンドレッドソード』も新分野のタイトルで、以降のタイトルは未発表ではあるが、これからも良質ソフトを安心して待っていられるのは確か。"おもしろさを形にするために限りなく技術力を高める"という新井社長の理念が、着実に実っているのかもしれない。

クライマックス！ハルミの研究場でライフはなにをみるのか！

L.O.L.～Lack of Love～

発売日	発売中	通信機能	未対応
ジャンル	RPG	対応周辺機器	なし
価格	6800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	9ブロック使用		
発売元	アスキー		
開発元	ラブデリック		

http://wwww.lack-of-love.com

GUIDE OF THIS GAME
ラブデリックと坂本龍一による、コトバを使わないロールプレイングゲーム。原住生物ライフをヘンタイさせて、人間の手により開発される惑星で生きのびていく。



中盤から終盤へ。カイハツされる惑星、そしてライフは？

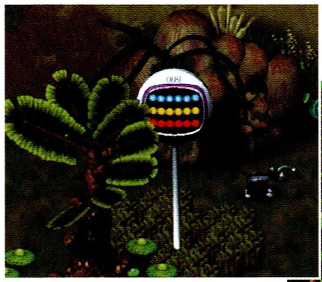
ほかの生物、惑星との共生を描く異色ロールプレイングゲーム『L.O.L.』。今回はクライマックス直前の終盤をさらっとご紹介。

さて、ヘンタイをくり返して、強く大きな体を手に入れた主人公、ライフ。しかし、時を同じくして、とうとうハルミによる惑星開発が開始された。さまざまなドウブツが殺され、原生林が破壊される。たちまち荒地と化していく大地。かろうじて生きのびたライフはハルミの研究所へと運ばれる。そこであなたとライフは、なにを目撃することになるのだろうか。最後の冒険が始まろうとしている。

ライフ（そだちざかり）

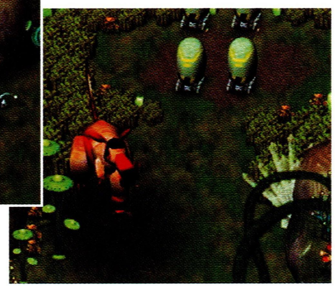


4度目のヘンタイをとげたライフ。



⬆ハルミは新しい大地に訪れるとカウントダウンのモニターを設置して去っていく。

⬇カイハツロボットが大地をじゅうりんし、土地はたちまち荒野になる。殺されていくドウブツたち……。



CLASS01～ハルミの研究所にて～

ついに始まった惑星開発。かろうじて命をとりとめたライフは、ハルミの研究所へと運ばれる。研究所は、監視ロボットが厳重にドウブツたちの動きを監視する飼育場だった。定期的にエサが運ばれ、ウンチやオシッコは掃除ロボットが自動的に清掃する。徹底的に管理された、その人工的な建物の中でライフは実験を受けることになる。

ハルミの研究所 CLASS01のヒミツ



⬅研究所の中には、いままで仲間になったドウブツや、初めて出会うドウブツがたくさん飼われていた。



➡食事（エサ）は赤ん坊のようなロボットによって定期的に運ばれる。繊維と動物タンパクのバランスがとれたナイスな食事！



⬅ドウブツたちのウンチやオシッコは、清掃ロボットが巡回していて吸い取り、ドーム内はいつでも清潔！



➡ライフがドウブツを殺すと、警備ロボットが電撃を放つ。ビリッと一撃。ライフの体力を減らす！

研究所内～テストルーム

研究所内にはA、B、C、D4つのテストルームがあった。それらにはライフの知能レベルや、運動レベルを調べるテストが各部屋3問ずつ用意されているのだ。この部屋にあるブロックは、ライフがホエルと前に動き、アイサツするとブロックをひとつ前に引き出すことができる。黒いブロックは動かせない。パズルを解いて出口への通路を作りだそう。

テストルームD



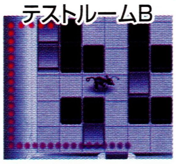
BABYのマネをしてブロックを動かし、画面上部の出口を目指す。ここで基本のアクションを学ぶ。

テストルームC



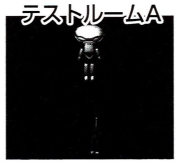
制限時間内にブロックを動かして、画面上部の出口に進む。何度もトライして、正解を導こう。

テストルームB



最初はシンプルな迷路を制限時間以内に駆け抜けるだけ。しかし、残りふたつのパズルが少々難関。

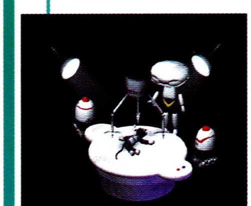
テストルームA



部屋に入ると真っ暗闇。画面の上部へ向かうとハルミがいる。ハルミのあとをついていこう。すると？

衝撃！テストルームで失敗すると!?

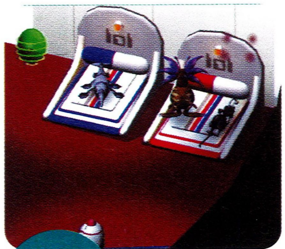
ライフはおしおき部屋へ運ばれ、手術（!?）を受けることになる。そして、テストに失敗したドウブツたちが打ち捨てられる、廃棄室へと放置されるのだ。ここから出る方法はない。あきらめて眠るしかないね。ちなみにテストを何度も失敗すると、手術を実行されてしまうので要注意。



⬅最初の1回目はハルミが手術を止めてくれるが……。

ビデオルーム、VIPルーム～L.O.L.計画の全貌～

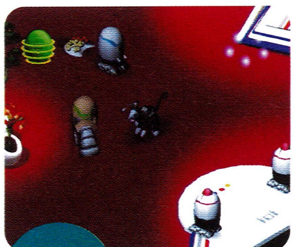
4つのテストをクリアーしたライフは、VIPルームへと運ばれる。ここにはライフのほかにもテストをクリアーした、知性の高いドウブツが2匹ほど暮らしているのだ。この部屋には、なんとコスモストーンが用意されている。まずは2匹のドウブツたちと仲良くなり、コスモボールを集めてヘンタイすることを目指そう。



VIPルームのベッド ここでドウブツたちはゆっくり眠る。いたれりつくせりの最高の寝室！



VIPルームの食事(エサ) 食べてもなかなか減らない、ボリューム満点の食事が用意されている。



VIPルームのオシッコ オシッコをすると、清掃ロボットが登場。オシッコを吸い取る。なにより清潔。



VIPルームのコスモストーン コスモボール5つを持っていれば、ヘンタイすることができる。部屋の左奥だ。

アメイルカ



シャワーが大好きなイルカ。イルカなのに地面を這いずりまわりながら暮らしているようだ。

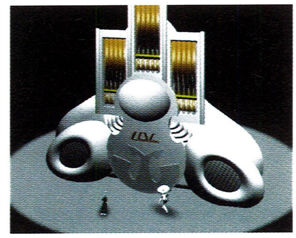
サトリリス



考えるリス。考えている最中に、突然アイサツをされるとなにやら、ヒラメクらしい？

L.O.L.計画とは？

4つのテストをクリアーしたライフは巨大なビデオルームへと連れられる。そして、あるひとつの映像を見ることになるのだ。その映像にはL.O.L.計画の全貌が記されていた……。そして、映像の最後にライフは、ひとつの選択しなくてはならなくなる。どのドウブツとともに、これから生きていくのか？



⬆パイプオルガンのように荘厳なビデオマシン。ここに映像は映し出される。

ライフ(そだちざかり)→ライフ(してぃぼーい)

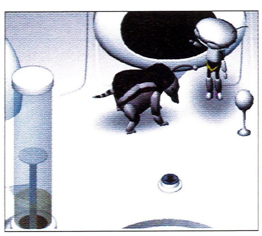


体は大きいが、動きは鈍重。人工的な暮らしにより、野生を失った？

研究所エレベーター～ハルミとの再会～

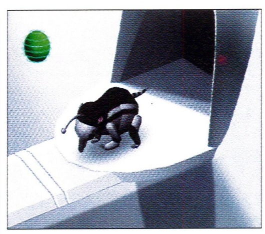
ヘンタイを終えたライフは、VIPルームから自由に外出することが許される。エレベータに乗り、研究所の中を移動できるようになるのだ。エレベータの操作は簡単。上下のボタンを触るだけだ。ここからライフは、ついに研究所の外へと向かう通路を発見する……。

最上階



⬆ハルミの部屋。ここでハルミはすべてを監視している。ライフに会うと、とても友好的。

VIPルームの階



⬆左の通路を行くと研究所の外へとつながっている。外は広大なコウヤが広がっている。

最上階

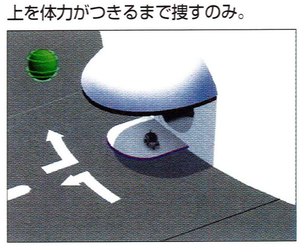


⬆4つのテストルームへとつながっている階。いま戻っても、どこの部屋にも入れない。

コウヤ～最後の歩み。そして衝撃のエンディングへ

研究所の外は、砂嵐の吹き荒れる荒野だった。カイハツの結果に舗装された道路、そしてときどき起こる、不穏な地震。周囲には一匹もドウブツが見あたらない。カイハツによりドウブツは絶滅してしまったのか。はたして、この広大な土地で、ライフはほかのドウブツを見つけることができるのか。もはや体力の限界ギリギリまで、この荒野を歩きつくすしかない。まるで修行僧のような、過酷な歩みののち、ライフはなにを見ることになるのだろう。衝撃のエンディングがライフを待つ。これからさきは、ぜひ自分で体験して、あるテーマに気づいてほしい。

⬇➡東へ行くか、西へ行くか。マップ上を体力がつきるまで捜すのみ。





序盤から中盤までをチャートとマップで攻略！

青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE-

発売日	発売中
ジャンル	アドベンチャー
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	41ブロック使用
発売元	セガ
開発元	GONZO
通信機能	対応（ホームページ、データサービス）
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.sega.co.jp/

GUIDE OF THIS GAME
フルデジタルアニメーションとして人気のOVA『青の6号』。その約半年まえの主人公・速水鉄のサルベージをしていたころの物語を実体験できる。



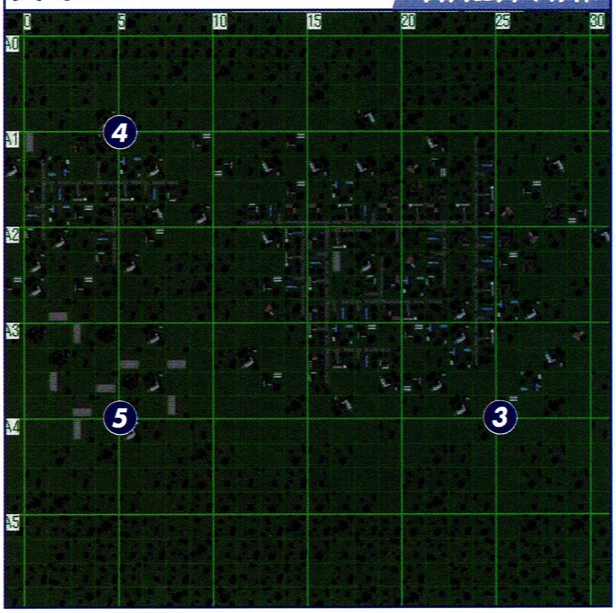
主人公・速水鉄となってサルベージの依頼をこなそう！

今回の攻略では、ストーリーを進めるうえでの最短チャートと、依頼をクリアーするためのマップ攻略の双方向から紹介していこう。依頼によっては、海に棲む生物たちとの戦闘も必要だ。資金が貯まったらスクラップ屋で装備を購入してカスタマイズしていこう。

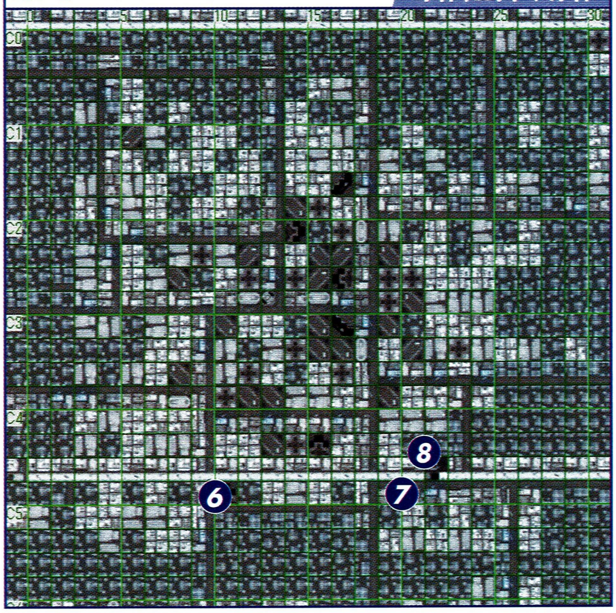
チャート

オープニング
↓
速水の部屋
↓
鄭の家
・鄭との会話。ギルドに正式に迎え入れられる。
↓
速水の家
・全図で速水の家を選択決定。
イベント発生"遭遇"。犬とランファに出会う。
・速水の部屋。→ドックに行く。
・元章との会話。
サルベージに誘われる（チュートリアル）。
↓
チュートリアル
黄玉マップにて、❶金庫の回収&❷古びたソラスの回収を行う。
↓
東ギルド
・ギルドの受付嬢と話す。ギルドについての説明。
依頼❸,❹,❻が選択可能。
・依頼❻小型ケースの回収を選択。
↓
速水の家
サルベージ❻小型ケースの回収をクリアー。
↓
新世界日報
・記者との会話。
コックスの横暴ぶりについて、愚痴られる。
↓
鄭の家
新世界は、司政官に統治されていることを聞く。
↓
速水の家
・速水の部屋に戻る。神父がいる。強制会話。
注　ギルド依頼"小型ケースの回収"をクリアーしないと、神父は登場しない。
↓
東ギルド
依頼❺,❾⓭が選択可能。
・依頼❺不発弾の回収を選択。
↓

真珠エリアマップ AREA MAP



象牙エリアマップ AREA MAP



チュートリアル

❶ 金庫の回収

まず初めてのサルベージ。元章の指示に従って金庫を回収しよう。

❷ 古びたソラスの回収

金庫回収後、シーラとの戦闘が終わると続けて回収することになる。フロートを使っての回収の練習となる。ポイントはバランス。

ギルドの依頼

❸ 息子の遺品

A3-25付近に沈む三輪車の回収。

❹ 思い出のチェロ

A1-005付近に沈むケースから思い出の楽器を回収。

❺ 不発弾の回収

コンテナの中にある不発弾の回収。コンテナに4発バランスよくフロートを発射し回収。この依頼をクリアーしないとストーリーが進まない強制依頼。

❻ 小型ケースの回収

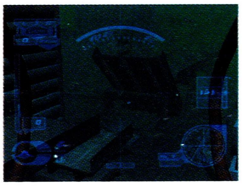
C5-10付近に沈む小型ケースの回収。回収後サメに襲われるが、逃げればよい。強制依頼。

❼ 貴重品入りバス

C5-20付近に沈むバスの引き上げ。4台のうち1台が依頼のバス。ほかのバスはダミー。サルベージを妨害する生物が多数登場。

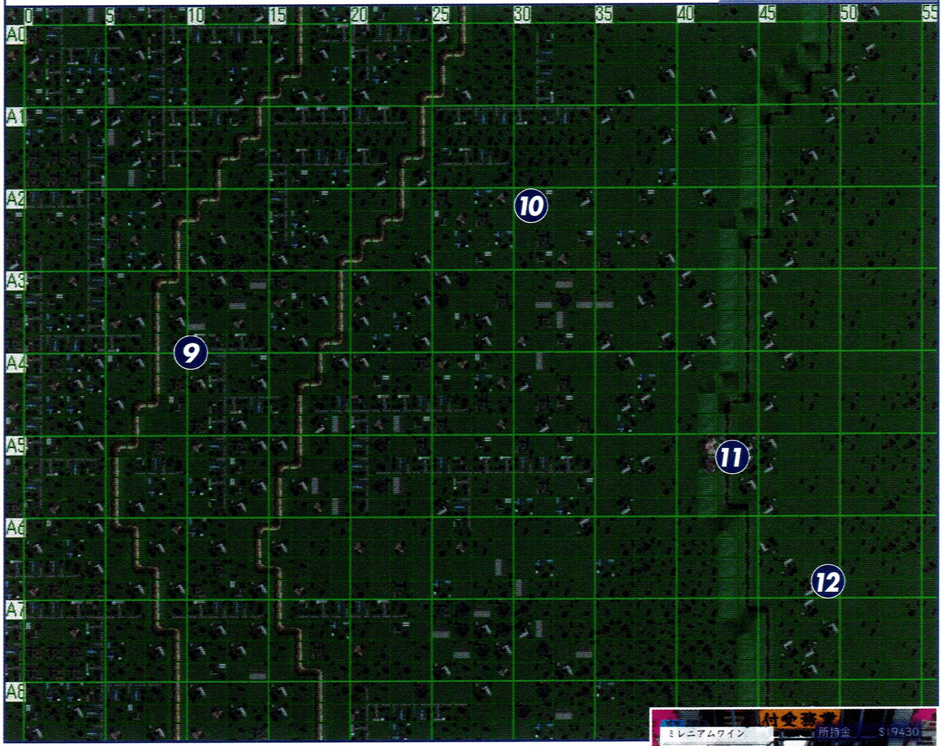
❽ 地下鉄の入り口発見！

依頼ではない。チャートⒶのまえに象牙エリアで発見することも可能。Ⓐを過ぎると自動的に解放される。発見には魚雷が必要。



←地下鉄の入り口はこの場所周辺を捜そう。

琥珀エリアマップ　AREA MAP



❾ 思い出の品

A4-10付近に沈む木箱に入った思い出の品を回収する。

❿ 金庫の回収

A2-30付近に沈む金庫の回収。

⓫ シヴァ像の回収

バーで春玉の依頼を受け、シヴァ像の回収目的地で巨大イカとのバトルに勝利しないと回収不可能。

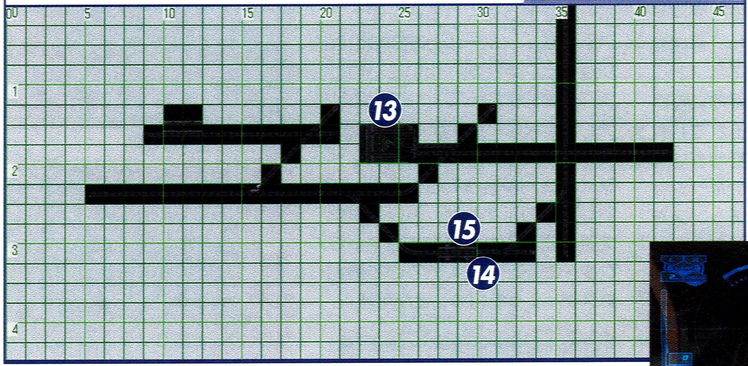
⓬ ミレニアムワイン

強制依頼。琥珀エリアの深海地点に沈む年代物のワインの回収。深海に行くと元章から緊急連絡が！

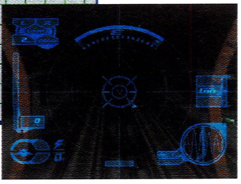


⬆依頼は、方向ボタンの左右で選択可能。強制依頼のクリアーで、物語は進行。

象牙地下エリアマップ　AREA MAP



※チャート内にある依頼⓰は、白金エリア。今回の攻略では必須依頼でないためマップ攻略は、次号で。また、黄玉、水晶の各エリアも解放されている。



⬅構内は、エアーとバッテリーの残量に注意！



⬅アサルトクラブは甲羅が堅い。腹を狙え！

⓭ 地下の耐圧ポッド

地下鉄構内に残された耐圧ポッドの回収。アサルトクラブが多数出現するので、回収は困難。

⓮ 小型重機械の回収

地下鉄内の駅ホームに取り残された重い小箱の回収。重量があるので、初期装備では回収できない？

⓯ 思い出のベンチ

地下鉄構内の駅にあるベンチの回収。ふたつあるうちのひとつが正解！　本物のそばでデモ発生！

※地下鉄１内は、狭く通信もできない。追加装備のサウンドフィルターがないとソナーも使えないので、象牙地下エリアの捜索は装備を調えてから臨みたい。

※⓭は地下鉄を発見していないと出現しない

⬇
速水の家
・ドックに行く。元章がいる。
サルベージ ❺不発弾の回収をクリアー。

⬇
バー・ロドリゲス
イベント"春玉"自動発生
最初の像、シヴァ像の回収を依頼される。

⬇
速水の家
・速水の部屋。ランファとの会話。A
・ドックに行く。元章との会話。強制。
春玉から預かったディスクを見る。
像の在り処がわかる。

⬇
東ギルド
依頼品を届ける。
依頼❼、⓮、⓯、が選択可能。
・依頼⓮小型重機械の回収を選択。

⬇
速水の家
サルベージ⓮小型重機械の回収をクリアー。

⬇
東ギルド
依頼品を届ける。

⬇
速水の家
・サルベージ⓫シヴァ像の回収をクリアー。
・サルベージから戻ると、ドックで元章と会話。
・速水の部屋で、蘭芳と会話。

⬇
教会
・神父との会話。仕事を依頼してくるが、速水が断る(セリフはない)。
注　ギルド依頼 ⓮ 小型重機械の回収をクリアーしないと、教会に行っても神父はいないため、依頼はない。

⬇
鄭の家
・鄭との会話。
コックスへのグチを聞かされる。

⬇
東ギルド
依頼❿、⓬、⓰、が選択可能。
依頼⓬ミレニアムワインの回収を選択。

⬇
速水の家
ドックで元章との会話。
サルベージ⓬ミレニアムワインクリアー。

⬇
東ギルド
ワインを届ける。依頼完了。

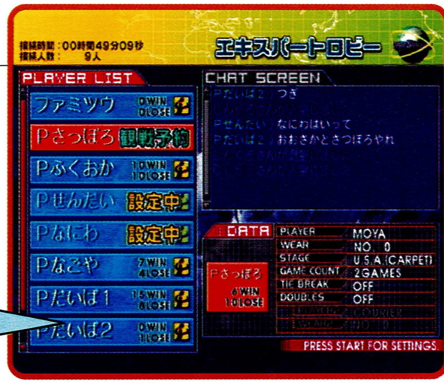
⬇
コンビナート
ソムトウと会話。

⬇
速水の家
依頼を受けていない状態でドックへ。
元章が「俺にもぐらせろ」と、強制的に海へ。

⬇



対戦相手の癖が読みへつながる
パワースマッシュ



発売日	発売中	通信機能	対応(オンライン対戦)
ジャンル	スポーツ	対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1~4人		
ビジュアルメモリ	2ブロック使用		
発売元	セガ・エンタープライゼス		
開発元	ヒットメーカー		

http://hitmaker.co.jp

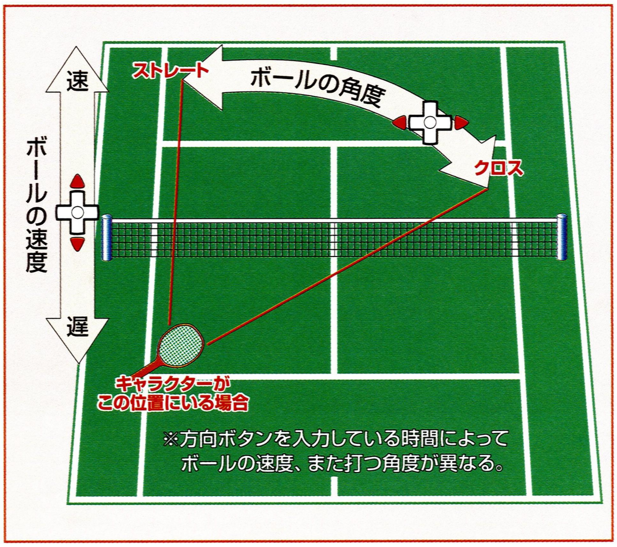
GUIDE OF THIS GAME
本物さながらの迫力でテニスが楽しめる『パワースマッシュ』は、ゲームから得られるテニスの知識も豊富。見た目だけではなく、内容も本物さながらだね。

相手と自分のポジション関係が大切だぞ!

『パワースマッシュ』も実際のテニス同様、相手と自分の位置関係によるポジション取りのうまさが勝利へと結びつく。空きスペースへ空きスペースへとボールを打ち込み、相手を左右に振ることが大切。そして、その返球位置を読んでさらに空きスペースへと打ち込むのだ。今回は、そのポジション取りについて説明していくことにしよう。まず、右にあるイラストだが、自分がサイドライン際に位置した場合に返球する際、方向ボタンの入力時間によって球威、また飛んで行くボールの角度が変化することを表している。角度は遅いショットにすればするほど鋭角になり、それがネットプレイなら、さらに増すと覚えておくといい。イラストの立ち位置をたとえとした狙いは、ストレートならば速球で打ち、クロスならば球速を殺して打つ。コート上のどこに位置しても基本的にこの方法が相手に2択を迫れる戦略になっているので、ぜひマスターしてもらいたい。

それでは、もっと具体的に自分が有利になるポジション取りの話を紹介していくとしよう。


⬅ボールと体の位置関係で展開は大きく異なるぞ。



相手を不利な状況に追い込め!

相手が不利になる状況へと追い詰めることができる方法が『パワースマッシュ』には存在する。それがサイドライン際でのストレート合戦だ。ストレート合戦をしているとき、相手がコート右側のサイドアウトラインよりも外に体が出てしまい、さらに体が外に出てしまうフォアハンドでしかボールを打たざるを得なくなる状況がある。この状況ではポジション的に考えても、サイドラインより外に体があり、相手のどんな返球(ストレートでもクロスでも)に対してクロスを打ち返せば、相手と返したボールとの距離が開き、拾いづらくなってしまうのだ。この状況、アーケード版ではクロスにしか打ち返せなかったのだが、DC版ではストレートに打ち返すことが可能に変更されている。しかし、それでも有利な場面ということに変わりはないので、試合中は相手のポジションをよく見て、絶対にチャンスを見逃さないようなプレイを心がけるとより勝利もつかみやすいぞ。

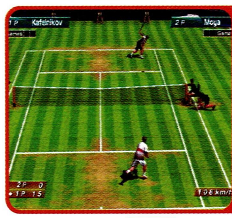

⬆相手がサイドライン際にいたらその位置から逃がさないようにする。


⬆ラリーが続き、サイドラインより外から打ってきたらクロスを狙え。

自動的にボールを追うの知ってる?

とくにロブで打ち上げられたときだが、じつはこのとき方向ボタンを入力しなくてもキャラクターがボールを追ってくれるのを知っているかな? ボールと左右の位置が遠いとダメだが、たいていのロブは自動的に追ってくれているはず。ロブをスマッシュで打つとき、後ろに下がりながら打つとスマッシュの威力が落ちてしまうが、自動追跡を利用すれば、方向ボタンを相手側に入力していてもキャラクターが下がってくれるので強力なスマッシュを打つことが可能。


⬆下がりながらスマッシュを打つと、ネットにかかる場合もあるので注意。


⬅ロブがきたら、まずはラケットキャンセルだ。


➡ボールの軌道とキャラが近ければ自動追跡に。


⬅方向ボタンを相手側に入れておいても大丈夫!!

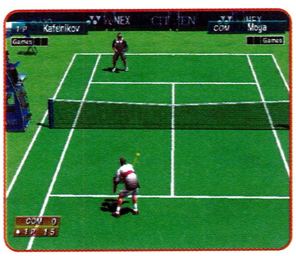
必ずマスターすべし！　必勝テクニック総集編

数回にわたってテクニックを紹介してきたが、完全にマスターしてくれただろうか？　このゲームでいちばん重要なテクニックは、いろいろと応用が効く"キャンセル技"になる。ロブを打たれたときのラケットキャンセルをはじめ、ショットを打ち終わったあとラケットを速やかに引きキャラクターの硬直時間を短縮する硬直キャンセル。このふたつができれば、より快適に対戦ができるはず。ここでは、おさらいがてらキャンセルテクニック、またその応用技を説明していくとしよう。ほかにも"MAXサーブ返し"やDC版ではフェイントの意味を持つ"2度振り"などもあるが、まずは基本中の基本となる硬直キャンセルを完璧にマスターするようにしよう！

A+B同時押しキャンセル法

●ラケットキャンセル

ショットボタンとロブボタンを同時に押すことで、一度振りかぶったラケットをキャンセルすることができ、そこから改めて移動することが可能になっている。おもにこのテクニックは、意表を突いて打たれたロブに対応するときに使えるので、マスターすれば頭上を越される恐れはなくなるだろう。



⬆キャラクターのミスショットも反応できればキャンセルが可能だぞ。

●硬直キャンセル

ショットを決めたあとに忘れてならないのが、硬直キャンセル。ショットの振り抜きモーションを、同じく同時押しでキャンセルできるので、速やかにつぎの行動へ移行できる。ほとんどのモーションは硬直キャンセルが可能になっているが、キャンセルできないモーションもいくつか存在するので注意。



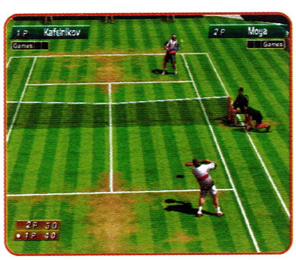
⬆キャラクターの姿勢によってキャンセル不可のモーションになる場合も。

●スマッシュをキャンセルすれば……

ラケットキャンセルは、スマッシュ時でも可能になっている。スマッシュキャンセルの狙いはふたつ。相手がネット際に詰め寄ったときに、キャンセル→ロブを打てば絶対に拾うことができない。また、キャンセル→再びスマッシュをやれば、初めのスマッシュモーションを見てボタンを押した相手は、2度目のスマッシュに対応することができないだろう。余裕があれば、スマッシュ時でも一度キャンセルしてスマッシュを打つようにすると、バックハンドのスマッシュを回避でき、威力のあるフォアハンドのスマッシュが決められるぞ。



⬆強烈なスマッシュのモーションを相手に見せてからキャンセルして……。



⬆ロブを打つ。これ以上意表を突いた攻撃はない。ただ引き付けすぎに注意。

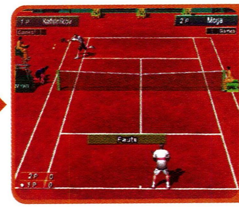
A→B変更活用法

●サーブ時

ロブボタンからショットボタンへの変更は不可能だが、ショットボタンからロブボタンの変更は可能になっている。これを活用することで、相手にフェイントをかけることができるのだ。このテクニックをサーブ時に使えば、MAXサーブを2回狙うことが可能になる。右利きのキャラクターならば、いずれも左側のラインを狙い、ゲージがMAXじゃなかったらロブボタンを押すのだ。これで故意にフォルトにすることができ、改めてセカンドサーブを打つことが可能だ。

➡ゲージがMAXじゃなかったらロブボタン。





⬅フォルトにして、改めてサーブを打てるぞ。

●通常時

ショットボタンからロブボタンの変更は通常時でも可能な話。ラケットを振りかぶり、相手の動きを見てからでも変更は可能になっている。打点に速やかに入ってラケットを振りかぶると、相手はまずストレートかクロスの2択を予想する。そして、威力のあるショットかもしれない……ということから、ボタンも早めに押してしまうはず。これを逆手に取ってクロスのロブを打ち上げると、下の写真のようにキャンセルが不可能なモーションを誘うこともできる場合も。



⬅ショットボタンを押して、相手の動きを見てからロブボタンを押す。



➡ショットとロブのモーションが違うので、相手を騙すには最適。

位置関係に対応すれば

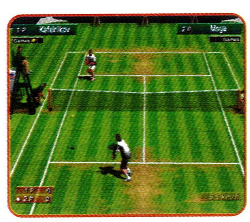


⬆ほ～ら、このとおり。キャンセル不可のモーションを誘い出すことも。

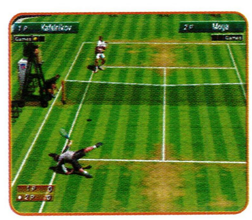
ほら、このとおり！

横っ飛びも諦めることなかれ

クロスに打たれて追い付くことができない！　と思っても絶対に諦めないことが大切だ。たとえボールが遠くても、ボタンを押せばキャラクターは横っ飛びをしてまでボールを拾おうとする。このとき、必ずロブボタンを押すことが大切だが、それより転んでしまったキャラクターを方向ボタンとショット、ロブボタンを連打して回復させることがもっと大切だ。ピンチには変わりはないが、絶対に諦めるな！



⬅ひたすらボールを追い、ロブボタンで横っ飛び！



⬅転んだら、つぎは全開で回復作業に撤するのだ！

攻略の達人＠DC

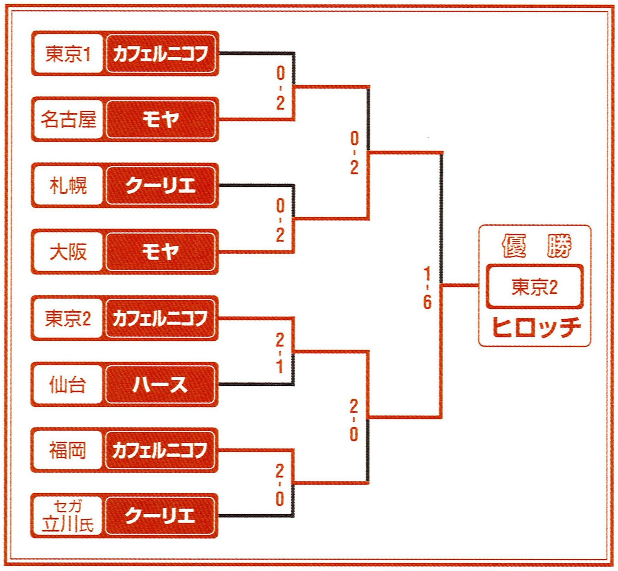
発売記念大会ドリームオープンは熱かったぞ！

『パワースマッシュ』発売日の11月23日、記念イベントとしてネットワークでの全国大会が開催された。北は北海道の札幌をはじめ、仙台、東京、名古屋、大阪、福岡の6都道府県で行われたぞ。東京を除く各会場は予選8名の中から1名が決勝トーナメントへ進出できることになっていたが、優勝賞品が全豪オープンツアー招待券なだけに参加希望者が殺到。東京会場では、朝の4時から並んだ人もいるとかいないとか……。そこで、各地区予選枠を増やして大会は始まったのであった……。

当日は『パワースマッシュ』を初めて見る人から、ふだんゲームセンターでやり込んでいる人など、多くの人たちが集まったが、やはりゲームセンターでやり込んだ人が優勢。順当に勝ち上がる結果に。しかし、決勝は誰もが初めてとなるネットワーク対戦。誰が勝っても不思議ではない。そして決勝トーナメントまで勝ち残ったプレイヤーたちが開発者1名を含む右のトーナメントで戦った。結果、優勝したのは東京第2を勝ち残った"ヒロッチ"君。ネットワークによるタイムラグも難なく克服し、見事全豪オープンツアー招待券を勝ち取った。



←東京MEGA WEBの特設会場も大盛況。



準々決勝　東京2 VS. 仙台

初のネットワーク対戦になる東京第2vs仙台。カフェルニコフ対トミー・ハースという、オリンピック男子シングルス決勝戦のカードがここで再現した!?　両者、ネットワークならではの"遅れ"を感じ取ることができず、ボールが通りすぎてからラケットを振ってしまう形に。1、2ゲーム目はお互いにサーブ権をブレイクし、3ゲーム目に突入した。3ゲーム目、"遅れ"の感覚が徐々にわかりはじめたのか、ヒロッチ君が優勢。リターンボールに対して反応することができなかった仙台がブレイクされてしまい東京第2が勝利。



←お互い微妙な"遅れ"に対応できず、空振り続出。



←いかにミスをなくせるかが勝敗を分けることに。

決勝　東京2 VS. 大阪

決勝戦は東京第2の"ヒロッチ"君と大阪代表の"ちゃい"氏。じつは両者、ゲームセンターで面識があり、何度も対戦経験があるのだが……。ゲームセンターではヒロッチ君が負けなしという状況だったが、ネットワーク対戦ではいかに？　という状況で、決勝戦は1セットマッチで試合開始。両者、ラケットキャンセル、硬直キャンセルともに完璧だったが、ちゃい氏のクロス狙いの読みがとことん当たったヒロッチ君が優勢。ポイントを取りまくり、結果6－1というほぼストレートの形でヒロッチ君が優勝したのであった。



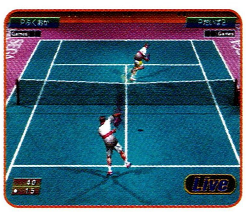
←遅れを感じさせないほどMAXサーブが決まった。



←ネットへ詰め寄りクロスを打つが……バレバレ。

準決勝　東京2 VS. 福岡

準決勝は東京第2と『パワースマッシュ』開発者の立川氏を破った福岡との対戦。さすがに2回目の対戦ともなると、両者タイムラグの感覚はつかんだ様子。MAXサーブも数回くり出し、両者硬直キャンセルも使いこなしている。あとは完全に読み合いによる試合の流れになった。が、読み合いの流れであれば、ゲームセンターで最強と言われているヒロッチ君が優勢か、クロスで相手を左右に振った。福岡も懸命にボールを追ったが、横っ飛びで拾うのが精一杯。福岡コートに見事スマッシュが突き刺さり、東京第2が勝利した。



←スマッシュキャンセルも大会では見られたぞ。



←ロブボタンの横っ飛びでがんばる福岡だったが……。

大会を観戦して。 ―ラグ対応がポイントか―

記事担当者もオーストラリアを目指してコッソリ大会に参加してみましたが、予選落ちでした。それにしても優勝者のヒロッチ君は本当に強いですね～。私もゲームセンターで数回しか勝ったことがないし、全国大会でも優勝してしまうと、本当に日本一強いのではないかと思わされてしまいます。ネットワークによる多少の遅れも、MAXサーブやラリーを見ている限り数回で克服した様子。いやはや、凄いのひと言。「アーケード版では"2度振りショートクロス"が決め手ですが、DC版ではできないので、相手のミスに付け入らないと勝つことができませんでした。当日、応援してくれた皆さん、ありがとうございました！」とは、ヒロッチ君のコメント。本当におめでとう!!



←弱冠16歳のヒロッチ君が見事に優勝を飾った。

SONIC SHUFFLE

ソニックは大好きだけどアクションはちょっと苦手、なんて人も大丈夫。ひとりで楽しむストーリーモードも気合い入ってますヨ！

発売日	12月21日発売予定	価格	5800円
ジャンル	テーブル	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人		
ビジュアルメモリ	4ブロック使用		
発売元	セガ		
	http://www.sonic-sh.dricas.ne.jp		
通信機能	未対応		
対応周辺機器	VGAボックス		

100パーセント 12月8日現在 開発状況



世界観も魅力的なソニックのパーティーゲーム!!

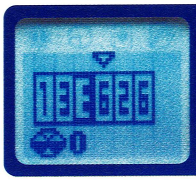
『ソニックシャッフル』は、ルーレットの代わりにカードを使ってボード上のマス目を移動し、多数のイベントやバトルをこなしながらマップクリアーを目指すパーティーゲーム。カードの駆け引きと80種類以上ものミニゲームは、遊べば遊ぶほど奥深さを知ること間違いなし。4人でワイワイ楽しむのもよし、ひとりでどっぷりとストーリーモードにハマるのもよしだ。また、本作で初めてマンガディメンションで描かれたソニックや、幻想的な異次元世界を表現した映像も必見だぞ！



⬆各ステージごとにマップボードが用意されている。このボードが冒険の舞台となるのだ。



⬅自分のカードはもちろん、相手のカードを引いてもいいのがミソ。

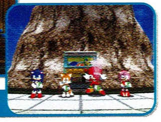


手持ちカードはVMに表示

80以上のミニゲームを収録！



怪盗ソニック



コーラ爆発！



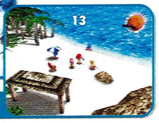
ソニックライブ



ソニックメイズ



ソニックオンアイス



ビーチパラソニック

⬆ゲーム中に発生するミニゲームはなんと80種以上！ 4人で対戦できるぞ。

ストーリーモードも充実！

異次元世界"マージナリワール"を崩壊から救ってほしいと頼まれたソニック一向の運命は？ ムービーを多用した美しい映像とともに物語は語られていく。



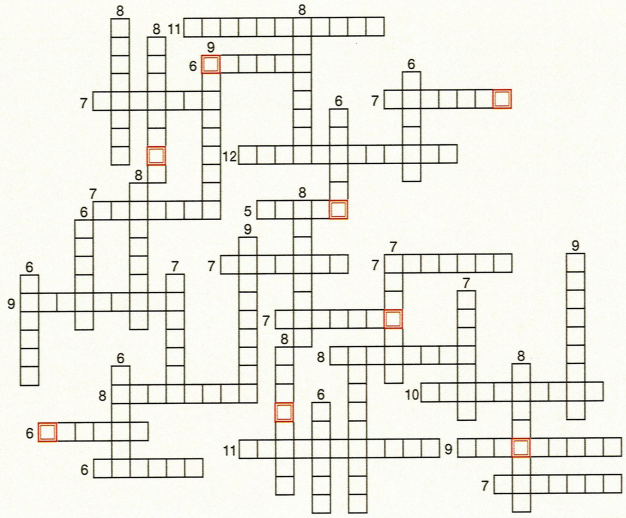
⬅世界を独占しようと考えるヴォイドを止められるのか？



⬅守護精霊ルミナとともに世界のバランスを取り戻すのだ。

ソニックシャッフル スケルトンパズル ミニゲーム40'S

『ソニックシャッフル』にはミニゲームが80以上もぎっしり詰まっている。今回はその中から、40個のミニゲームのタイトルでパズルを作ってみたゾ。



HP連動パズルにチャレンジしよう！

文字数ごとにならんでいるミニゲームの名前を、マス目に合わせてうまく当てはめていこう。全部埋めたあと、赤ワクのマス目の文字を組み合わせると、ゲームに関係した単語が浮かび上がるぞ。答えがわかったら、専用ホームページから応募しよう！ 正解者には抽選でステキなプレゼントがもらえるぞ！

応募はこちら
http://www.sonic-sh.dricas.ne.jp

【あそびかた】
下記の字数をヒントに左のマスを埋めます。赤ワクのマスの文字を並べ変えると、『ソニックシャッフル』に関係のある言葉になります。

5のカギ
ツイスター

6のカギ
割れる大地
氷落とし
バケツリレー
手抜き工事
ぺたぺた鬼
がまんがまん
ソニックDJ
てつなぎ鬼
波打ち際

7のカギ
隣のリング
ヴォイドバトル
コーラ爆発
迷路転がし
ソニックダーツ
シンクロパネル
トンネル通過
トールハンマー
ソニックキング
電波でGO！

8のカギ
大きくな～れ～
西部のガンマン
空中歩道
吊り橋を越えて
スカイダイビング
怪盗ソニック
ラグビーラグビー
バンジージャンプ
ドラゴンのしっぽ

9のカギ
ワニ口脱出
太陽がいっぱい
ソニックカードあて
一寸先は闇
急上昇
ビーチパラソニック

10のカギ
ファンファンソニック

11のカギ
エッグマン危機一髪
無重力写真

12のカギ
暴走列車を止めろ

こたえ □□□□□□□□

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition

SNKが誇る豊富な格闘ラインアップの中でもあまり家庭用には登場しなかった『月華の剣士』シリーズ。その決定版がDCに登場だ。

発売日	12月21日発売予定	価格	5800円
ジャンル	アクション	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	3ブロック使用		
発売元	SNK http://www.neogeo.co.jp		
通信機能	未対応		
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく		

100パーセント 12月8日現在 開発状況



幕末の世に生まれし孤高の剣士たちの熱き闘い

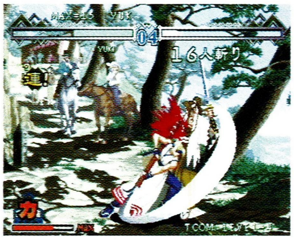
剣を使った格闘アクションとして、アーケードで好評を博した『月華の剣士』シリーズ。今回登場するDC版は、シリーズ2作目の移植にあたる作品だ。時は1864年。徳川三百年体制が終わりを告げようとしている"激動の時代"を舞台に、それぞれの思いを胸に秘めた16人の剣士たちが、熱き闘いをくり広げる。DC版は、アーケードの完全移植に加え、各種オリジナルモードを搭載した、まさに決定版的存在だ。



←SNKのお家芸、スピーディーな攻防と派手なエフェクトは健在。



主人公。"四神"のひとり"青龍"で、地獄門"封印の儀"を成就させるべく旅立つ。18歳。



↑タイムアタックやトレーニングなどの、対戦以外のモードも充実している。



←斬るか斬られるかの白熱した対戦が魅力。

異能の剣士たちが見せる究極の剣技

本作では、各キャラが持っている"武器"を利用したシステムをはじめ、多くの独自のシステムを採用している。以下に一例を紹介しよう。





↑↓"乱舞奥義"は、ボタンを一定の順に押していくことで大ダメージを与える技。"ガード不能技"は名前のとおり。





←通常技を一定の順番で出していくことで連続技となるのが"連殺斬"。途中で必殺技につなげることもできる。対戦には必須のテクニックだ。



↑相手の剣を弾き、一瞬だけ無防備の状態にすることのできる防御システム。

DCオリジナル要素もバッチリ収録

対戦を楽しくさせる新キャラから花札ゲームまで、本作には多くのオリジナル要素が収録されているぞ。

"暁武蔵"が使用可能

シリーズ1作目に中ボスとして登場した"暁武蔵"が対戦時のみプレイヤーとして使用可能になった。実在した剣豪・宮本武蔵がモデルとされる豪快な剣技が持ち味だ。



←豪快な技の数々で相手を瞬殺する強力キャラ。

HANAFUDA(花札)

シリーズに登場するキャラを絵柄にあしらった花札ゲームが楽しめるモードだ。長時間の対戦で疲れたときに、息抜きでプレイするには最適かもね。



←登場キャラをあしらった札デザインが魅力。

アートギャラリー

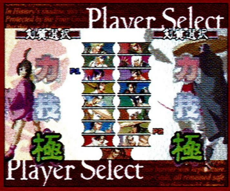
雑誌やムックに使用された描き下ろしや、店頭用ポスターやポップなどに描かれたイラストを閲覧できる。イラスト点数は数多く、かなりの見ごたえがあるぞ。



←イラストは拡大してじっくり見ることも可能。

"極"を最初から選択可能

アーケード版では隠しコマンドを入力しなければ使用できなかった第3の剣質"極"が、DC版では最初から使用できる。使いこなせば最強の剣質だ。



←"力"と"技"、両方の特性を持つ剣質が"極"。

バスラッシュドリーム ~エコギアパワーワームチャンピオンシップ~

BassRush Dream ~ECOGEAR PowerWorm Championship~

釣り人たちを魅了してやまないバス釣りが楽しめるフィッシングゲーム。水中からの視点で魚を見ながらの釣りもできるぞ。

発売日	12月21日発売予定	価格	5800円
ジャンル	スポーツ	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	11ブロック使用		
発売元	ビスコ http://www.visco.co.jp/		
通信機能	対応		
対応周辺機器	つりコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

100パーセント 12月8日現在 開発状況



実在する湖を舞台にリアルなバス釣りが楽しめる

『バスラッシュドリーム』は河口湖、野尻湖、池原ダムといった国内でも有数なバススポットが登場する釣りゲーム。ひとつの湖だけでもさまざまな場所から挑戦でき、陸釣りやボートからの釣りを楽しむことができる。釣れる魚はラージマウスバスをはじめニジマス、ブルーギルなど10種類以上。リアルに再現したビジュアルはもちろん、水中での滑らかな動きも見事に再現しているのだ。また、プレイモードをふたつ用意。湖面に臨む水上モードと、湖中の魚の動きを見ながら駆け引きが楽しめる水中モードがあるぞ。

プレイモードはふたつ





➡水中モードでの釣りはゲームならでは。とくに魚の動きは必見。ルアーに食いつく魚の形相はリアルそのもの。



⬅登場するワームは実在するメーカーのもの。



⬆ポイントは60ヵ所以上。各湖ごとに10ヵ所ものポイントにトライすることができる。



➡巨大な魚に成長する鯉も登場する。やはりでかいだけあって引きのほうも相当なもの。



幻の魚が棲む湖を目指せ!!



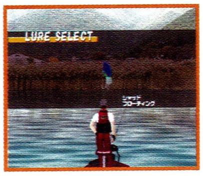
⬅河口湖大会を皮切りに勝ち上がっていき、全大会優勝を目指せ。

メインモードとなるトーナメントモードでは、各湖を舞台に6つの大会が用意されている。ルールは釣った5匹の魚の総重量で戦うことになるぞ。そして上位入賞すればクリアー。つぎの大会に出場することができるようになる。すべての大会をクリアーすれば、怪物と言われる魚が生息する湖に辿り着く。そこでキミは見たことのない大物と出会うことに。はたして、見事釣り上げることができるかな?



➡大物は必ずいる。1匹釣り上げれば結果も期待できるものに。

⬇ルアーの特性を覚え、場所によって交換しよう。釣果がまったく違うぞ。





⬅釣り上げた5匹の総重量で争われるトーナメント大会。優勝カップを手にしたぞ。やったー!!

●つりコン対応●

魚の挙動もバッチリ再現

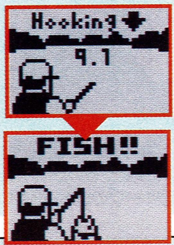
魚たちのリアルなビジュアルもさることながら、ルアーにヒットしたときのアクションも忠実に再現。つりコントローラを使えば、臨場感はさらに増す。引きの強さに驚くこと間違いなし!!



⬅微妙な引きもつりコンなら楽しめるぞ。

ビジュアルメモリのミニゲームを搭載

"バスラッシュミニ"モードからデータをダウンロードすると、ビジュアルメモリで簡単な釣りゲームを楽しむことができる。そこでの釣果をゲームにアップロードすると、スペシャルルアーが手に入るのだ。



⬅画面上の文字を頼りにボタン操作。見事大物バスをランディングすることができるか!?

ネットでバーチャル釣り大会を開催

専用HPにおいて、釣り大会を実施する予定だ。指定された湖で魚を釣り上げたら、ゲームからネットに接続してデータをアップロード。ランキングに登録され、期間内に1位をゲットすると、ステキな賞品がもらえるのだ。



⬅くわしい日程については140ページをチェック。

Never7 ～the end of infinity～

ネバーセブン
Never7 the end of infinity

かわいい女性が多数登場する外見とは裏腹に、タイムスリップを絡めたシリアスストーリーが展開するアドベンチャーが登場だ。

発売日	12月21日発売予定	価格	6800円
ジャンル	アドベンチャー	ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	20ブロック使用		
発売元	キッド		
	http://www.kid-game.co.jp/		
通信機能	対応（ホームページ、データ配信）		
対応周辺機器	VGAボックス		

100パーセント 12月8日現在 開発状況

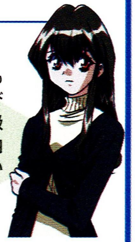


PS版からシナリオ、グラフィックを大幅追加した完全版『infinity』

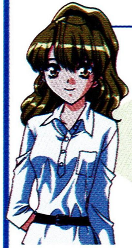
CHARACTERS



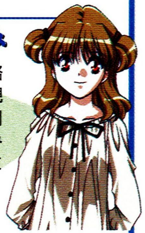
川島 優夏
⬅誠と同じ大学の3年生。物事をきっぱりと決められる、芯の強い女の子。とにかくお酒が大好き。



樋口 遥
➡誠や優夏よりも1歳下だが、飛び級で3年生に進級した超優等生。内向的な性格で、かなり無口。



朝倉 沙紀
⬅一流大学に通っているお嬢様で、優夏の古い友人。わがままでプライドが高く、人間不信気味。



守野 くるみ
➡天真爛漫な性格の高校3年生。現在は春休みを利用して、姉のいづみのところへ遊びにきている。



守野 いづみ
⬅島の喫茶店でアルバイトをしている22歳のお姉さん。妹のくるみを不自然なほどに溺愛している。

今年3月にPSで発売されたアドベンチャー『infinity』がドリームキャストに移植される。大学3年になったばかりの主人公・石原誠は、ゼミの合宿に参加するためにある島を訪れる。合宿生活中、妙な既視感に悩まされる誠だが、やがてひとりの女性と心を通わせるようになる。しかし、運命は皮肉にも彼らを残酷な結末に導いていくのだった……。ドリームキャスト版は、移植にあたってグラフィックやシナリオを追加。PS版では謎のままに終わった部分が解明されているなど、まさに"完全版"といえる出来となっているぞ。



⬅テキストの量はかなりのもの。読み応え十分だ。



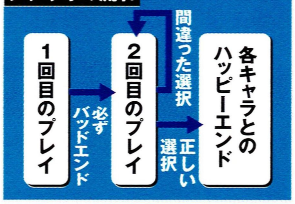
⬆コミカルなノリのシーンもあるが、基本的にはシリアス調のストーリー。

"無限の輪"から抜け出せ！ ～infinityシステム解説～

本作は、テキストを読み進めていくだけで物語が進んでいくシステム。途中でいくつか選択肢が登場し、選択結果によって各ヒロインとの個別ストーリーへと分岐していく。

独特なのは各ヒロインとのストーリーの結末。最初はどのような経過をたどっても必ずバッドエンドとなる。バッドエンド後にタイムスリップし、1回目と同じ状況から2回目が始まるのだが、この2回目で、1回目と同じ轍を踏まないような選択をすれば、晴れて各ヒロインとのハッピーエンドを迎えられるのだ。

シナリオの流れ



1回目のプレイ

"ゼミの合宿"と称して始まった、孤島での共同生活。ここで主人公はゼミの同級生やその友だち、島で喫茶店を営む姉妹と出会い、短いあいだながらも急速に交流を深めていく。お互いのことが少しずつ大切になってくるふたり……。だがふたりはこの島が持つ"不思議な力"によって、数日まえの過去に飛ばされてしまう。



⬆出会った女の子と交流を深める誠。しかし幸せは長く続かない…。

⬇いくらあがいても悲しい結末へと向かうふたり。これは運命なのだ。



避けられない破滅の道へ……

2回目のプレイ

ふたりが不思議な力によって飛ばされた先は、ゼミ合宿が始まった"あの日"だった。そして誠たちは、前回とまったく同じ出来事を体験することになる。このままでは、時が来ればまたタイムスリップに巻き込まれてしまうだろう……。ふたりは、数日後に待つ悲劇の運命を回避するため奔走するのだった……。



"無限"からの脱出なるか!?



⬆➡はたして運命は変わるのか。それともこのまま無限ループの道へ……!?

ネッパチⅣ@VPACHI～CR嗚呼!! 花の応援団3～

ネッパチⅣ
～CR嗚呼!! 花の応援団3～

家庭にいながらにして景品が獲得できちゃう"ネットワーク景品パチンコゲーム"。好評シリーズの第4弾が登場する。

発売日	12月14日発売予定	価格	4800円
ジャンル	その他	ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	10ブロック使用		
発売元	ダイコク電機		
	http://www.neppachi.dricas.ne.jp		
通信機能	対応（ホームページ、ネット大会など）		
対応周辺機器	VGAボックス		

100パーセント 12月8日現在 開発状況



第4弾は人気マンガをモチーフにした最新実機だ!!

ネットワークに接続することで、架空のパチンコホール"ネッパチタウン"の大会に参加し、そこで連チャンを重ねることで実際に景品をもらえちゃう『ネッパチ』シリーズ。そのときどきのパチンコホールに導入されている最新実機が、ほとんど間をおかずにドリームキャストで遊べちゃうということもこのシリーズの大きな特徴のひとつだ。その第4弾として登場するのは"～CR嗚呼!! 花の応援団3～"。往年のファンを熱狂させたどおくまんの同名マンガをモチーフにしたパチンコ台だ。



←『嗚呼!! 花の応援団』といえばやっぱり主人公の青田赤道。多彩なリーチアクションには、その青田赤道の個性が余すところなく活かされている。



メーカー：三星、賞球：5&15
大当り確変：1/315.5、確変時大当り確率：1/63.1
大当り図柄：12図柄、確変図柄：6図柄
確変継続回数：256回
大当りラウンド：最高14ラウンドor15ラウンド
出玉：2100個or2250個

実戦のための役に立つ仕掛けも

最高10連チャンを達成することで、豪華景品が手に入る本作。景品は毎週変更されるなど、まさに実際のパチンコホールさながらに楽しめるわけだが、本シリーズで忘れてはいけないのがそのシミュレーターとしての役割。実機を忠実に再現をすることで、パチンコホールでの攻略にも役立てられるのだ。ここでは、その役立ち度を紹介する。

台選択プレイ

パチンコの命運を分けるのは釘。というわけで、"ホールで見たら真っ先に選ぶ理想的な台"など10タイプの台がここではプレイできる。実際に体験して釘の状態を体験できる。



←しっかりと釘の状態を確認できるのがグー。

釘調整

要となる釘の調整をすることで、プレイヤーみずからが釘の研究をすることができる。8方向に0.1ミリメートル単位で調整ができるという細やかさ！ 釘調整をした台は保存できる。



←本当にパチンコホール泣かせのソフトなのだ。

データ分析

本作でのデータ分析の充実ぶりには目を見張るものがある。"スランプグラフ""ユーザーデータ""ホールデータ"など多岐にわたる項目で、事細かにプレイ状況を分析できるのだ。



←パチンコに対する知識が深まること間違いなし。

2作同時発売!!

あの名作が帰ってくる!!

ネッパチⅤ
～CRモンスターハウス～

発売日	12月14日発売予定	価格	4800円
ジャンル	その他	ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	10ブロック使用		
発売元	ダイコク電機		
	http://www.neppachi.dricas.ne.jp		
通信機能	対応（ホームページ、ネット大会など）		
対応周辺機器	VGAボックス		

100パーセント 12月8日現在 開発状況

『ネッパチ』ファンへのクリスマスプレゼント!! 今回は『Ⅳ』と同時に『Ⅴ』も発売されるのだ。収録されているのは名機"CRモンスターハウス"。『Ⅰ』に続いての登場となる。今回の収録は『Ⅰ』のインターネットサービス期間が12月31日で終了することを受けてのもの。ファンからのアツイ要望に応えた形だ。本作では『Ⅰ』に比べ、描画数が60分の1に進化したり、リーチアクションが採用されたりと、前作に比べ格段に実機に近づいている。モンスターのリーチアクションを堪能しよう。





↑➡ユーザーからのアツイ要望に応え、再度登場することになった。

※本作をプレイするときの使用回線はKDDI回線となります。ネット大会で回線を使用すると、後日KDDIより請求がくるので、料金をコンビニエンスストアや金融機関で支払ってください。KDDIへの通話料は1分につき10円。1回の大会参加に要する電話料金は最低20円から最高90円程度です。

櫻新報

今回は『花組メール』を大紹介！

サクラ大戦キネマトロン花組メール

『サクラ大戦』ファンにこの年末ビッグなプレゼントが用意されたのはもうみんな知っているよね。『サクラ大戦 キネマトロン 花組メール』、『サクラ大戦Dreamcast for Internet』、『サクラ大戦コントローラ』というドリームキャストの商品たちが発売されるのだ。今回はこの中から『キネマトロン』の内容をじっくり紹介しよう。また、『サクラ大戦Dreamcast』には、『ドリームパスポート3』の『サクラ大戦』バージョンも同梱されるぞ。

発売日	12月28日発売
価格	2800円

※初回生産分：『サクラ大戦3』ムービーディスク付き

サクラ大戦Dreamcast for Internet



帝都花組のイメージカラー桜色のドリームキャストは、同梱セットで25800円。

サクラ大戦コントローラ



DC版『サクラ大戦』の限定版の桜色のVM、ぷるぷるぱっくと同じデザイン！

システム紹介

まず『ドリームパスポート3』でセガプロバイダーに。ユーザー登録をしていないと使用できないので注意しよう。さて、準備ができたら早速メールを送ってみよう。

本日の案内役



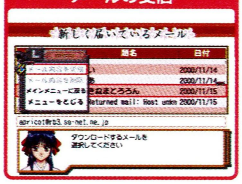
⬅8人の花組メンバーから案内役を選べるのだ。

メインメニュー



⬅ここでメールの送受信などの操作を選択しよう。

メールの受信



⬅ネットワークに接続してメールを受信するのだ。

メールを書く

"メールを書く"を選んでAボタンを押してタイプ選択。"花組メール"か"普通のメール"を選ぼう。花組メールは、『キネマトロン』を持っている人にしか送れないので注意。



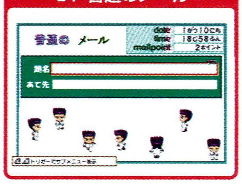
⬅"メールを書く"を選ぶとメールタイプの選択に。

1．花組メール



⬅スタンプやびんせんを使ったメールが書ける。

2．普通のメール



⬅テキスト（文字）でメールを書くことができる。

花組メールの書きかた

題名とあて先



⬆メールの題名とあて先（相手のメールアドレス）を入力。

びんせんを選ぶ



⬆メールの台紙になるお気に入りの"びんせん"を選ぼう。

本文を書く



⬆メールの本文を書いていこう。入力が終わったら送信だ。

スタンプを選ぶ





⬆メールにRメニューでスタンプを押せるぞ。

メールを読む

メインメニュー画面で"メールを読む"を選択すれば、どのメールを読むかの選択画面に。ここでは、受信済みのメールか、書きかけのメールを読むことができるぞ。

新しく届いたメールを読む



⬅受信済みのメールを読むことができるのだ。

書きかけのメールを読む



⬅"後で送信する"で、一時的に5通まで保管可能。

びんせん





⬅⬆びんせんやスタンプは、使い込むほどに増えるぞ。

お便り大募集！ このコーナーでやってほしいことなど、みなさんからのリクエストやイラスト、ご意見感想などのお便りを募集中。1月からは花組メールでも応募可能にしますので、応募してください。プレゼントも多数用意！

※画面は開発中のものです。

We are DC SUPPORTERS

CONTENTS

ドリームキャストが好きで好きでたまらない、セガの伝導師ともいうべきユーザーたちが結集したのが"DCサポーターズ"。所定の申込み用紙に必要事項を記入して、200円分の切手を編集部まで送付してくれれば、メンバーズカードが送られます。入会特典も盛りだくさん。専用ホームページへの入場、有名クリエーターを招いたトークLive！へのご招待など、お楽しみがいっぱいだ。

ステキな特典盛りだくさん！　DCサポーターズに入会しよう！

特典その1 憧れのゲームクリエーターと話せるトークLive！を毎月開催

ほぼ毎月1度のペースで開催されているのが、ゲームクリエーターの皆さんを招いての"トークLive!"。東京を中心に、札幌や大阪、名古屋など全国で開催し、多くのDCサポーターズメンバーとともに楽しいひとときを過ごしているぞ。開催予定は96ページに掲載。今後も月に1度開催していくので、近くで開催されるときには積極的に参加してね。なんと、このライブは、サポーターズメンバーじゃなくても参加は可能。みんな、どしどし遊びに来てちょーだいね。

特典その2 メンバー専用のホームページへの入場

ファミ通DC専用のホームページは、さまざまに展開していく。サポーターズメンバー専用のページでは、Net・teNなどのオリジナル企画を開設。メンバーどうしの活発な意見交換など、お楽しみがいっぱい。どんどんアクセス、プリーズ!!

特典その3 毎週金曜日にメールマガジン発送

金曜日には、メールマガジン週刊ファミ通DCとして、ドリームキャスト関連の最新情報などを発信中だ。ここでは、わくわくの新企画も発信していくのでお楽しみにね。でも、メンバーしか読めないので気をつけてね。

特典その4 ジョイポリスセット券割引サービス

全国6店舗のセガのアミューズメント施設ジョイポリスで、オレンジのまぶしいメンバーズカードを提出するだけでアトラクションのセット券を割引料金で購入できるのだ。こいつは便利!!　ぜひ遊びに行こう！

特典その5 さらに広がる特典いっぱいのメンバーズカードを発行

このDCメンバーズカードが欲しい、どうしても手に入れたい。そのためにはどうすればいいか。さあ、それではお教えしましょう。まず、80円切手を貼った封筒と200円切手を用意。そして本誌110ページを開いて、次ページにある申込み用紙に必要事項を記入しよう。そこで用意した封筒に、200円切手と記入した申込み用紙を同封してポストへ投函しよう。ソニックがデザインされたオレンジ色のイカしたメンバーズカードがキミの手元に届くよ。この機会を逃すな!!

入会申込みは110ページを見てね！

DCサポーターズLAND

DCサポーターズが参加できるトークLive!。出演したゲストは総勢19名。毎回さまざまなテーマを題目に語っていただきました。ゲームの歴史、ネットワーク、アーケードゲームなどなど。今回は本誌に収録したトークLive!のひとコマをギュッとまとめてみたぞ。

トークLive!で残したクリエーターたちの名言集

今回は、今年のトークLive!を振り返る気持ちを込めて、クリエーターがライブで残した名言の数々をピックアップ。あまりに象徴的な言葉すぎてわからないかもしれないが、これを機会にいままでの本誌を引っ張りだして読んでくれるとうれしい。今年のトークLive!活動は無事終了したけど、来年は東京を皮切りに再び列島を縦断する予定だ。来年もこのイベントに遊びに来てちょうだいね。



←今年もいろいろな場所で開催しました。

次回トークLive! スケジュール

2001年1月21日(日)……東京

2001年2月24日(土)……広島

セガ・ロッソ　新井健二



セガじゃないと出せないといえば『スペースチャンネル5』。びびった!!

トークLive! in 東京　3月号より抜粋

ゲームスタジオ　遠藤雅伸



ゲームって技術のムダ使いじゃないですか、ほんとは

トークLive! in 仙台　6月16日号より抜粋

ゲームアーツ　宮路武



基本的に流れているのは、人間賛歌

トークLive! in 東京　9月15日号より抜粋

ヒットメーカー　菅野顕二



おれってすごいとか、緊張感持続させるかとか、(ゲームは)そこがいちばん大事じゃないかって思う

トークLive! in 東京　3月号より抜粋

ISAO　高橋ピョン太



いままでに体験したことがないような新しい遊びをメールやWebで実験したいな

トークLive! in 名古屋　7月14日号より抜粋

オーバーワークス　大場規勝



自分でやれば当然自分の思いどおりに作れるところも、そうはいかないところがある

トークLive! in 東京　9月15日号より抜粋

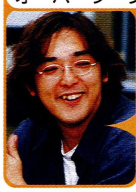
スーパーワープ　飯野賢二



作っている個人がフルでやっていれば、いつもたいへんなんだよね

トークLive! in 広島　4月号より抜粋

オーバーワークス　瓜生貴士



ネットゲームってこういうもんだねっとかそういうものを2歩も3歩も飛び越えたものを考えてます

トークLive! in 名古屋　7月14日号より抜粋

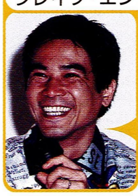
CARAMELPOT　石川修一



僕が『ゴーレムのまいご』を作ろうと思ったのは『ドルアーガの塔』があったからなんです

トークLive! in 大阪　10月27日号より抜粋

クレイブ・エンターテインメント　黒田愛実



パッケージとして見た場合は確かにそれはひとつの要素だと思うけど、ゲームとして見たら違いますよね。ゲームの本質って意味では

トークLive! in 福岡　4月14日号より抜粋

ソニックチーム　中裕司



ドリームキャストのときにすごいもめたけど、モデムをつけてもらったんですよ

トークLive! in 札幌　8月11・25日号より抜粋

ラブデリック　西健一



本当に人とつながりたいんだったらｉモードとかネットワークでつながるよりは会ってしゃべったほうがだんぜん早いし、おもしろい

トークLive! in 横浜　11月24日号より抜粋

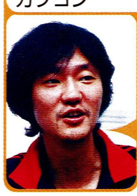
コンピュータ総合学校HAL 講師　内藤時浩



いまのゲームの通信での配信されるゲームはゲームの創世記の時代に戻ったっていえますね

トークLive! in 仙台　6月16日号より抜粋

カプコン　船水紀孝



300倍!!??

トークLive! in 札幌　8月11・25日号より抜粋

パーラム　飯田和敏



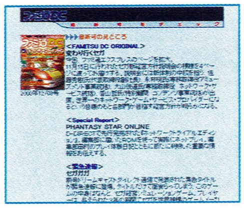
引きこもりたい

トークLive! in 横浜　11月24日号より抜粋

※略称・名称は順不同です

http://www.f-dc.com
発売日は最新号の見どころをチェック

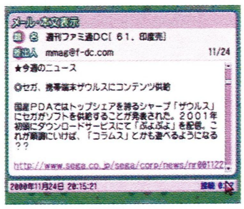
隔週で更新している専用ホームページ。本誌発売日と同じ日に更新している。書店に行くまえに、最新号の見どころをチェックできるのでぜひ活用してほしい。見たい人はトップ画面左にある"最新号をチェック"をクリックせよ。



←一押しの特集やゲーム情報がひと目でわかるよ。

mmg@f-dc.com
週刊ファミ通DCは毎週金曜日に配信!!

会員専用の無料メールマガジン、週刊ファミ通DCは毎週金曜日に発信中。ドリームキャスト関連の情報を中心にゲーム業界情報をお届け。本誌も間に合わない最新情報も掲載しているぞ。また、読者のパソコン環境に合わせ関連情報サイトのリンクをつけている。購読を希望したい人は、名前に会員番号、メルマガ購読希望と明記して上記のアドレスまで!!



←本誌監修のメルマガだけに情報もてんこ盛り!!

談話室から 300 ドリー進呈

う〜ん、どっちもおもしろそう

うむむ悩む。もうすぐ『燃えろ! ジャスティス学園』と『ギルティギア ゼクス』の発売日。どっちがおもしろいんでしょうか。『ジャス学』のほうが長持ちしそうだし、でも2D格闘好きだし。やはり『ファンタシースターオンライン』を考えると購入やめたほうがいいのかな。それとも両方ゲット？　ほかの人とかはちゃんと決まってるのかなぁ〜？

タオ [DC00013019]

うーん。自分は『ギルティギア』かな。たんに2D格闘が好きなだけなんですけどね。けど『ジャス学』も評判いいみたいだし。『PSO』も気になるところ。迷いますね。サンタクロースにお願いしたい気分です。年末ジャンボが当たれば、悩まないのに。

Anarchy-Z [DC00012296]

12月にこの2本のソフトが発売されると知ったとき、なぜ同時期なんだと思いましたよ。2本とも買うのはちょっと苦しいので、悩んだ挙げ句、『ギルティギア』のほうを予約しました。『ギルティギア』はゲーセンで対戦台しかないので、練習がしにくいんですよ。『ジャス学』はPS版の2作を持っている友人がいるのでDC本体とともに購入するよう現在誘惑中です。「キャラエディットがおもしろそうだよ〜」って。私は『PSO』も買います。年末の大掃除なんてしてるヒマはないかも（笑）。

ただすけ [DC00013790]

◆会員以外の投稿者には、掲載された方の中から抽選で20名に500円分の図書券を贈呈（発表は発送をもってかえさせていただきます）

1000 ドリー 本誌特製ボールペン



3000 ドリー 本誌特製テレホンカード



6000 ドリー ビジュアルメモリ



10000 ドリー DCソフト または周辺機器



※以降は、20000、30000と10000ドリーごとに10000と同様の賞品を贈呈！

ドリーは、DCサポーターズ会員専用のポイントシステム。キミの投稿がファミ通DCで採用されると、編集部に登録されているキミのサポーターズナンバーにドリーがプラスされる。また、ファミ通DCホームページ内の会員専用ページ"DCサポーターズクラブ"にアクセスするだけでも3ドリーをゲットできるぞ（1日1回のみ有効）。獲得したドリーが一定ポイントに達すると、なんと到達者全員に、左のような賞品を自動的にプレゼント！　しかも、毎号サポーターズ投稿者の中から抽選で3名に好きなソフト1本を進呈！　未入会の方は、いますぐ入会申込み情報（P110）をチェックだ！

ファミ通DCポイントシステム ドリーを貯めて賞品をゲット!

現在の獲得ドリーはDCサポーターズ専用ホームページ上で確認できます。 http://www.f-dc.com

ドリーランキング総合上位入賞者には特典も！

いよいよドリーは2000年12月末をもって総集計。その時点でのドリー獲得ランキング上位3名には以下の特典を贈呈！
1位：記念トロフィー＋ソフト3本
2位：記念楯＋ソフト2本
3位：記念楯＋ソフト1本
また、全ドリー獲得者の中から抽選で10名に特製福袋も贈呈！

10000ドリー到達時に編集部からご連絡

毎号プレゼントや10000ドリー達成時に贈られるソフトや周辺機器は、その時点で購入可能かつ7000円以下のものに限らせていただきます（限定版などの入手困難なものは除く）。ポイント到達者には、順次こちらからご連絡しますので、3ヵ月以内にお申込みください。

ドリー獲得ランキング (12/1現在)

順位	ドリー	名前	会員番号
1	22912ドリー	tacchin	DC00013088
2	21255ドリー	ただすけ	DC00013790
3	20969ドリー	にるる	DC00012671
4	20397ドリー	ベーベージャム	DC00013294
5	19089ドリー	高峰 秋良	DC00012342
6	16850ドリー	みーゆ	DC00010318
7	15258ドリー	リヴァイアス	DC00010065
8	14900ドリー	Jun	DC00013127
9	14825ドリー	AOI	DC00013093
10	14256ドリー	毛利香奈子	DC00013318

※住所変更されたメンバーの方は必ず、はがき、またはメール（info@f-dc.com）にてご連絡ください。

読者投稿コーナー ドリサポ

ついにやってきました、12月。次号で投稿ドリーランキング2000も総集計です。輝ける栄冠と賞品は、誰の手に!?

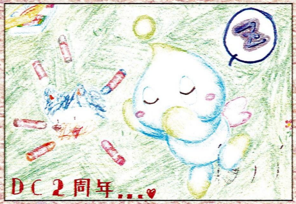
Let'sカラーイラスト

800ドリー

大阪府　ただすけ　DC00013790



いまごろはホムンクルスをせっせと育てているのでしょうか？ がんばってね。

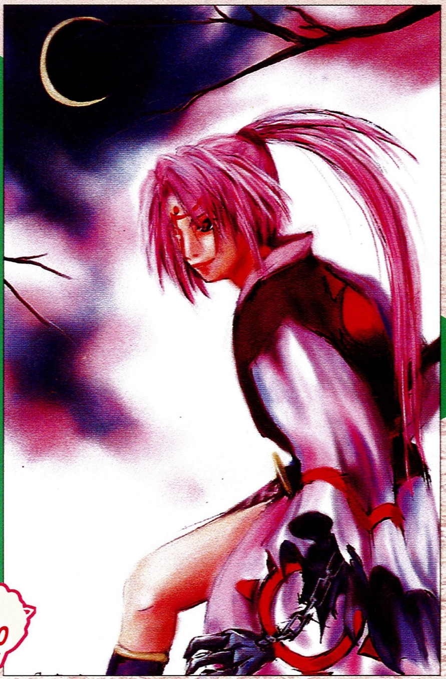


長崎県　ぶひ×2
DC00012770

いつのまにやらDCも満2歳を迎えましたね。チャオくんも、そろそろ目を覚ます時期かな？

北海道　きゅう　DC00014487

三日月夜に浮かび上がる梅喧。その姿は憂いを帯びてなお美しい……。CG加工を用いた印象的な作品が今回のイチオシです。今後の活躍にも期待！



➡今回のイチオシ➡

2000ドリー

宮崎県　ANAN　DC00013941



現在ノリにのっている、ANANさんの作品。これ以外の投稿イラストもレベル高いです。

愛媛県　Jun　DC00013127



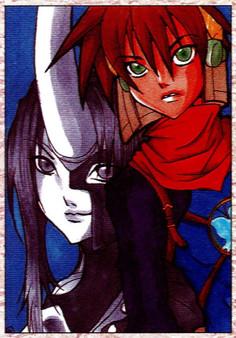
扇子と舞い(踊り)……とくれば、ひと昔まえのボディコンブームを思い出さずにはいられない!?

北海道　アサイサミ&ビビガール　DC00014457



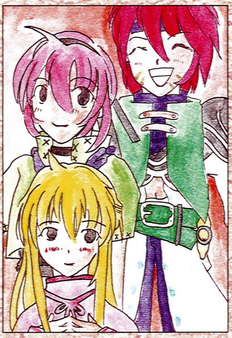
夢(?)の姉妹合作です。分担は、お姉さんが線画で、妹さんが色塗りとのこと。お見事!!

兵庫県　かおり　DC00010777



かおりさんは画風が安定してますね。たまには思いきり力の抜けた絵も見てみたい!?

宮崎県　首藤伸輔　DC00014484

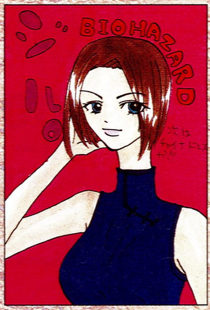


『トリコロールクライシス』の面々です。何となく仲睦まじい親子みたいですね。



香川県　岩動

「GGXのイラストは増えたけどカイがいない……自分で描く」という心意気、ヨシ！



東京都　田白

初投稿にして受験生ですか。来年の春は無事、志望校に受かるといいですね！



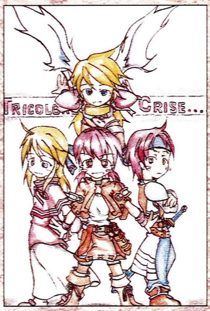
東京都　毛利香奈子
DC00013318

たぶん……いや、きっと移植されるはずの『KOF2000』のイラスト。願いよ届け！



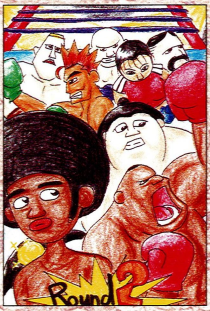
和歌山県　羅王倶楽部
DC00011668

なんとも肉感的なミレーニアですね。これなら性格が破天荒でも許せちゃう!?



熊本県　かぶとがに

繊細なペンタッチが特徴のかぶとがにくん。色塗りもいろいろ工夫してみてね。



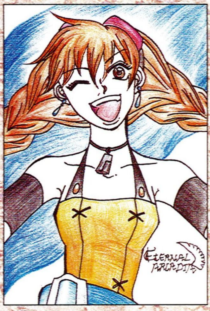
三重県　大後悔時代
DC00011223

異色のお笑いボクシング『READY 2 RUMBLE』。いまから発売が楽しみです！



兵庫県　濱地優

大胆な"塗り"が、ソルの情熱的な面を見事に表現していますね～。



東京都　アキヒト

ファイナとアイカって、どっちが人気あるんでしょうね。統計とってみます？

ドリサポ投稿締切のお知らせ◆2/9号（1/19発売）掲載分の締切は12/31です。なお、締切日を過ぎて届いたはがきは次回の掲載選考に持ち越されます。皆さんからのたくさんの投稿をお待ちしています！

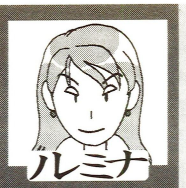
読者のおたより Letter 天国!!

500ドリー

パーソナリティ



人生のセーブポイントと理由をつけてはファミレスに逃げ込む自称プランナー。



ホンダP-3などの未来のロボを観るために2時間半並んだフリーデザイナー。



健康にいいことをしようと思いつつも、とりあえずよく食べるだけの担当編集。

読者と編集部を結ぶおたよりのコーナー。
個性的な3人が皆さんからのおたよりにお答えします。

秋や冬の夜は長いですが、ゲームをしたり本を読んでいると時間がどんどん過ぎていく～！　楽しいことは短く感じる、ということでしょうか。そんな今日このごろ、皆さんはどんなふうに過ごしていますか？

愛媛県　Jun　DC00013127

オレは季節に関係なく働き続けている身だからな。たまには風流に過ごしたいぜ。

そのかわり昼も夜も季節も関係なく寝るのよね。私はCS番組のたれ流しでキマリ！

僕は寝なくちゃいけない時間を惜しんでゲームしてます。いいんです、楽しいから……。

寒くなってきましたが、寒いときに『CAPCOM vs.SNK』をプレイすると燃えてきます。寒さが吹っ飛ぶ！

千葉県　フェイクストーム

最大で4対4のバトルになるから、気分はまるで"おしくらまんじゅう"みたいってか？

ちょっと違うような。クニやん、生半可な知識はひけらかさないほうが身のためですよ。

『SONIC SHUFFLE』に同じ名前のキャラクターがいるルミナさん。自分の名前がゲームに出てるとうれしいですよね。僕も自分と同じ名前がゲームに出ててうれしかったことがあります。ルミナさん、いまの感想をどうぞ!!

千葉県　リヴァイアス　DC00010065

それが複雑な気分なのよね。だって、クニやんがすぐキャラクターと比較するから……。

あちらさんは色気があってかわいらしいのに、こちらはギスギスして怖いんだも～ん。

まったくもってココアがおいしい季節になりました。僕は、温めた牛乳に、ほんのり甘味がつく程度にココアパウダーを入れて、菓子パンなどのとても甘いおやつといっしょにいただくのが好きです。そんなのは、邪道ですか？

三重県　伊丹晃彦

なるほど。ココアパウダーをほお張って、蛇口に口をつけるオレといい勝負だな。

圧倒的にクニやんのほうが邪道!!　そんな行儀の悪さじゃせっかくのココアも台なしね。

新しく買った15インチのパソコン用モニターを、29インチのテレビの上に乗せているのですが、最近妙に、テレビのまわりで「ピシッ」っと何かがきしむ音がします。部屋にモノが多すぎるので、いつか床が抜けるのではないかと心配です。クニやんさんのお部屋は大丈夫ですか？

東京都　日曜夜7時

それは幽霊が出現している合図では……。夜中にすすり泣きとか聞こえないか？

またいい加減なことを！　何にしろ、積み重ねは負担がかかるってことを自覚するべき。

先日、たまには善人ぶってみようと『ワールドフレンズ』という募金サイトへGO！　自分の懐を痛めず募金できるので、ポチッと押したら……JAVAに妨害された……(泣)。

広島県　善人ぶらせてくれ　DC00014020

オレは、たまにいいことするとふだんの悪人ぶりが浮き彫りになるから、しない!

善人は一日にしてならずってことね。ふだんの心がけから徐々に変えていきましょう。

クニやん！　今度『美人バスガイドディスク』付きのDCソフトが発売されるとか……。何かと懇切丁寧に教えてくれるそうですが、おひとついかがですか？

京都府　アルフォンス　DC00010425

オレ的には美人バスガイドだけで十分なんだが。特典豊富な通販グッズを買う気分だぜ。

そういう不純な性根を叩き直してくれる、軍隊将校付きソフトでもあればいいのに。

先日、父がいきなり部屋に入ってきて「競馬でどの馬に賭けたらいいか選んでくれ」と言われました。そして競馬新聞を見てみると『ダビつく』で育てている馬にそっくりな馬を見つけたので「コレがいい!!」と言いました。そして数時間後……その馬が大当たり!!　特別におこづかいをもらいました！　馬は大切にするもんだ。

大阪府　ドングリ　DC00014340

お馬さんを大切に思えば、それだけ見返りがあるってことさ。気づいてよかったね！

それが生活の大部分の人に言われてもねえ……。少しは、別の何かを大切にしたら？

ファミ通DC29号、30号と続けて批評文が掲載されましたが、その両方とも僕の前後の方がソフトプレゼントに当選されていました。僕は、幸運の女神ならぬ男神。

京都府　CIPHER　DC00014273

そうと決まったら、年末ジャンボ宝くじは、友だちといっしょに買いに行くんだ！

共同購入にするとダメだったりして。神は、自分自身に幸運はもたらせないものよ。

近所のさびれたおもちゃ屋さんで、『セガフリークス』（セガのトレーディングカード）が1袋100円で売られていました。思わずワシづかみ、数束購入しました。同じカードが思いのほかたくさん出てきてガックリしましたが、アソビン教授のカードもたくさん出てきたので、そこだけちょっとうれしかったです。

山梨県　トランス坊や

アソビン教授って誰だ？　もしや、セガの創設に関わる重要人物？ なんだか不安だぞ。

昔のセガ・ハード用ゲームソフトの説明書に登場していたウサギさんで、権威はないです。

電車やバスで、乗るまえには「お年寄りが来たら、自然に席を譲る心構え」ができているのに、席に座って、いざお年寄りが乗ってくると、心とは裏腹に思わず寝たフリをしてしまう自分。どうしたら自然に席が譲れるようになれるのかなぁ？

埼玉県　アカマントヒヒ

私はダイエットも兼ねて席には座らないんだけど、効果はあるような、ないような……。

ご老体を観察して「どれほど着席を欲しているか」を見定めることから始めてみたら？

冬のコミケのサークルスペース抽選に落ちてしまいました。けっこう気合い、入ってたのに、しばらく何も考えられません……グスン。

青森県　烏山ひなこ

なんでも今回は、応募総数の約半分の28000サークルが抽選もれになったらしいわね。

コミケかぁ。一度はのぞいてみたいんだけどな。だってコスプレのオネー……(バキッ!!)

ヘンシューブの穴

池村：なるほどオレってテンぱってるか～。よく見てるね。ちょっとつらかったけど自分を再確認。さて今回オレが紹介するのは田村さん。いつもこじゃれた服装していて小動物のようにかわいい。最近は麻雀がお気に入りのようで麻雀関係の書籍を読んでいる。今度またいっしょに打ちましょうね。



とくちょう

めがわるいのでモニターにむかうとややまえかがみになる。そして、いつのまにか、はだしであるきまわる。「そうだ、そうだ」がくちぐせ。

はみさぽ　クリスマスが近づくと、頭に浮かぶのはケーキのことばかり。最近のお気に入りは東京・自由ヶ丘のモンサンクレール。ゲームクリエーターもよく口にする「よい意味で裏切る」ということばがよく似合う。一見なんの変哲もない小さめのケーキばかりですが、見た目からは想像もつかないひとくちめの味。そしてその後も味が変わっていく！　オススメです。(相沢浩仁)→

DAH〜! 私設〇〇応援団 300ドリー

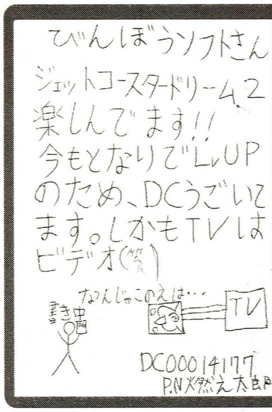
▶応援しているからこそ言っておきたい熱いエールを！ イラスト投稿も、大歓迎です。



北海道 きゅう DC00014487



埼玉県 ハエと僕 DC00010562



青森県 燃え太郎 DC00014177



兵庫県 かおり DC00010777

セガさんへ

●もうメガドライブのソフトがなかなか手に入らないので、ドリームライブラリはめちゃくちゃありがたいです。『ファンタシースターII』最高！ **奈良県 安本忠史**

●他社ハードへの進出が決定しましたね。セガのソフトのおもしろさを他社ハードユーザーに認めてもらえるチャンスだと思います。DCユーザーのためにも優れたソフトを供給してください。
秋田県 小林晃紀 DC00010356

●ここ2〜3年の業務用展開に満足していません……というか寂しいです。"ふだん足を運ばない人たち向けのゲーム"に注力するのはいいけど、いままで支えてきた人も大事にしてほしかったと思う。
島根県 DeeDee

アミューズメントヴィジョンさんへ

●自分はアーケードゲームが大好きです。名越さんのアーケードに対するこだわりがとても好きです。これからもプレイヤー、オペレーター、メーカーすべてが満たされるゲームを作ってください。応援してます。
神奈川県 RAI

オーバーワークスさんへ

●『エターナルアルカディア』、本当におもしろいです。続編も出るんだったら即買いますよ。**東京都 ブスリ**

●『エターナルアルカディア』、これはワクワクしました。ちょっとふつうじゃなかったですよ、このおもしろさは。続編を当然希望します。気持ちのいいRPGはひさしぶりでした。 **福島県 KOU.OO**

ワウエンターテイメントさんへ

●『GIANT GRAM2000』、とっても楽しくて毎日遊んでいます。そこでお願いなのですが、新日版も出してください。
神奈川県 くりちゅ DC00014468

ソニックチームさんへ

●『PSO』トライアル版がやっと届きました。ネットワークゲーム初体験だったのでドキドキしましたが、会話するだけでもおもしろくてサイコーです。仲間になってくれた人がとても親切でうれしかったです。 **兵庫県 ヌルゲーマー**

●『PSO』トライアル版をプレイしましたよ。あまり時間がないのでレベルも低いのですが、いろいろな人と出会えるのがよかったです。
香川県 かめごん DC00011368

アトラスさんへ

●『魔剣X』、楽しませていただきました。僕は『女神転生』時代からのファンです。どうかDCで『女神転生』の流れを汲む作品を出していただけないでしょうか？ あの悪魔たちをもう一度！ **千葉県 宝石**

大宮ソフトさんへ

●『カルドセプトセカンド』が出ると聞いて、めちゃ×2うれしかったです。PSでもはまりましたよ！『カルドセプト』は永遠に続けられるゲームです。 **福島県 ぽム忍者隊**

カプコンさんへ

●『バイオハザード』がDCでいっぱい出ていてすごくうれしいです。これからの『バイオ』はどうなっていくんですか？ **山梨県 KYO**

●『スーパーストIIX』めっちゃ楽しみっす。「よくぞ出してくれた」って感じです。それからマッチングサービスのチャット導入はめちゃくちゃ助かります。
兵庫県 ムサシ DC00014265

ゲームビレッジさんへ

●DCでやっと『EVE』シリーズが出てうれしいです。『EVE ZERO』はPSでも遊んだけど、マルチエンディングということでやっぱり楽しみにしています。 **大阪府 木下幸男**

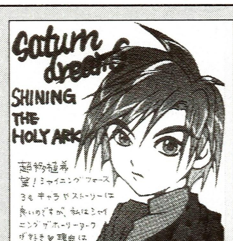
ダイコク電機さんへ

●どうか『ネッパチ』シリーズ用のコントローラー（パチンコハンドル型コントローラー）を発売してください！ パチンコと言ったらやはり、あのハンドルを握ったときの感触と操作感覚がたまりません！ ホリ電機さんと協力してでも、どうか発売してください！ **鹿児島県 薩摩藩士**

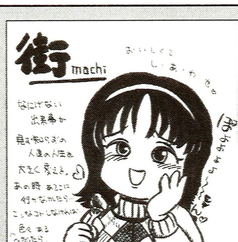
えんどうの サターン★ドリーム 500ドリー

土星から飛来した名作群を僕らは決して忘れない。今回はイラスト特集です。

――皆さんからのおたよりを読むたびに、「サターンにはあらゆるジャンルの名作がそろっていたんだなぁ」ってことを再確認する日々。有名・無名にかかわらず、おもしろサターンゲームを知ってる人はどんどんおたよりください。いつでもサターンを起動できる準備はできてます!!



兵庫県 かおり DC00010777



大阪府 にるる DC00012671



北海道 まな DC00014363

はみさぽ クリスマスケーキというと、アチキがまだ幼少のころの、バタークリームの超甘いケーキの味を思い出す。あまりおいしくないので、アイスのケーキを買ってとおねだりしたあのころ。いまじゃクリスマスケーキといえば、生クリームたっぷりの上にイチゴたっぷり、さまざまな趣向を凝らしたおいしいケーキがいっぱい。今年はどこのケーキを買おうかな？（コブラ小林）→

クニやんの もしも○○が…? 500ドリー

ゲームキャラがコスプレ……否、本来とは別の職業に就いた姿や様子を想像してくれ。今回は旅館の女将さんっ!

「旅館の女将」

――さてさて、凛とした和服美人が勢ぞろいだ。オレぁうれしいぞ～。

●もしも『CAPCOM vs.SNK』のサカザキ・ユリちゃんが女将さんだとしたら……年配の仲居さんたちにイヤミを言われながらも、笑顔で健気にがんばるに違いない! 相違ない!

愛知県　岸田憲弘

――ううむ、青柳祐介の漫画が原作の民放ドラマ『はるちゃん』の世界だな。オレも応援したくなるぜ。

●もしも『サクラ大戦』のカンナが旅館の女将さんだったら、お客さんを組み手で歓迎し、ボコボコにしてしまうだろう。でもそのあとに出される沖縄料理は最高です!!

愛知県　おやじゲーマー　DC00012397

――このアメとムチの使い分けが、また来たくなる旅館の条件なんだよな～って、少しムチが強めかな。よし、次回のお題は「**チアガール**」! 21世紀を盛大に祝うギャルっちを送ってくれよ。締切は12月31日だぞ～。

おハガキコーナー



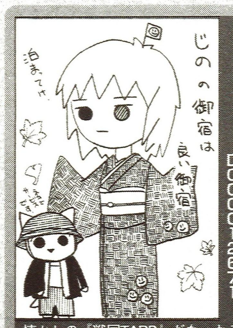
大阪府　ただすけ　DC00013790

この上げ髪が、女手ひとつで宿を切り盛りしてるって感じ。正統派だな。



福岡県　入井詠亜　DC00014489

日本の怪談ライクな、ナイスな雰囲気! 入井クン、わかってるね～。



大阪府　にるる　DC00012671

懐かしの『戦国TARB』だな。おみやげ売場の郷土人形と間違えそうだ。



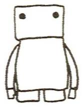
大阪府　ドングリ　DC00014340

女将みずからスプレー携帯か。旅館の掟はスゴイことになってそうだな。

D2シンドロームDUEL　勝者800ドリー　敗者500ドリー

戦慄の落書き&コラージュ大作戦コーナーが、血で血を洗うバトル形式に! "トレーナー"気分で参加してみてね。

今回のお題

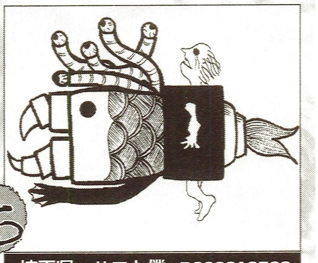


今回は、迷子のまま放置された状態に胞子が定着したゴー○ムと、みずからが作りだした超破壊的魚類（ビックバンフィッシュ）に目をくり抜かれ、体にとりこまれてしまったハカセとの、世にもおぞましきバトル! エチケット袋は必須だ!!



大阪府　ただすけ　DC00013790

VS



埼玉県　ハエと僕　DC00010562

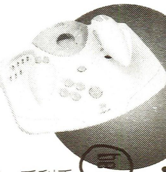
試合経過

キノコモンスターは、触手(菌糸)から毒入りの胞子をまき散らし、暴れ狂うビックバンフィッシュをじわりじわりと苦しめる。試合開始から20時間後、ビックバンフィッシュの牙がついにキノコモンスターの傘を食いちぎるが、それが仇となった。たちまち呼吸器官が胞子で塞がれ、大量の泡を吐いて力尽きた。

判定　キノコモンスターの勝利!

そびだせ! 周辺機器　時価ドリー

どんな物にも八百万の神が……。そんな思想のもと、周辺機器に隠れる妖精さん達を見つけて紹介するコーナー。





↓厳しい任務の連続ゆえ、こんな姿に……かどうかは解りませんが800ドリー。

●今世紀も残りわずか、とうとう21世紀がやってきてしまいますね。21世紀という未来的なイメージということで、今回はこのミッションスティック! 制作者は、DC00013318の東京都・毛利香奈子さん。"三四四 酢手子さん"とはゴツイですが、未来的でジャパニメーションなイメージが雰囲気でてますね。ちゃんと原型のフォルムを活かしてているところにも好感がもてます。今世紀に未練を残さないよう、今世紀の妄想は今世紀のウチに!

大事なことはゲームに教わった 500ドリー

ゲームをプレイして気がついた世の中の道理や教訓を格言にしてみよう。そしてもっと賢くなろう!

●『ソニック』シリーズより教わったこと。急がば回れったら回れ。でも、皮フが固くて丈夫な人だけオーケー!! よい子は注意♥ とくに階段で実行したら、ゆく♥

大分県　ぷちゅ　DC00011216

――「ゆく♥」って……物騒ですねえ。

●『シェンムー』をプレイして。**大義名分のもとでは自分を想ってくれる異性さえ眼中になくなる。人間の意志ってすごい。**

福岡県　アトミック・レイ　DC00010046

●『バーチャロン』シリーズをプレイして気づいたこと。**シャアってスゲェ!! アムロも。**

神奈川県　AOI　DC00013093

●『ラブひな　突然のエンゲージハプニング』をプレイして教わったこと。**人間失敗することも必要だ! 100%パーセント目指すには、わざと失敗しないといけない。現実でも、失敗のあとに続きがある。成功がすべてではない。**

岡山県　サイサリス　DC00014075

――うーん、何となく重みがあるなあ。

●『ジャイアントグラム2000』を対戦プレイして……。**川田の顔面ステップキックは、心理学的に腹が立つことが判明**（たぶん、いや絶対）。

大阪府　KO1　DC00014361

はみさぽ　今年のクリスマスケーキは有楽町のミセス・マリーで買う予定です。ケーキのラフや資料を片手にお店を訪れ、職人さんと打ち合わせてオリジナルケーキを注文。もちろん、どんな味がいいのかもお願いします。値段はちょっと高くなりますが、思い出に残るクリスマスケーキが食べたいなあ、ということで。今年はどんなケーキにしてもらうか、思案中ですぅ～。(にっしー)→

サポーターズ伝言板 300ドリー

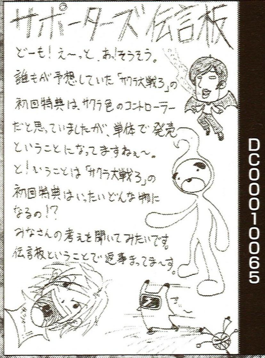
お気に入りのあの人を応援したり、自分をアピールしたりするサポーターズの交流コーナー。初投稿者も歓迎しますよ。

●早速ですが、アトミックレイさん！　絵がかっこよすぎです。スポーンかっこいい～！　応援しています。
千葉県 フェイクストーム　DC00014050

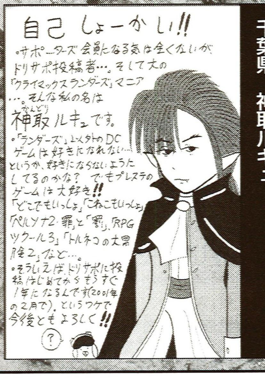
●こんにちは、"ハエと僕"といいます。僕は最近になってドリサポ投稿にハマッてしまいました。どうしてもっとはやく送らなかったのか……。これを呼んでいるみんな、後悔するまえに1枚のハガキを書こう！
埼玉県　ハエと僕　DC00010562

●ティークスさん！　僕も絵が下手なので、文字中心です。このまえも絵を描いてみたのですが、泣きそうになりました。ともにがんばりましょう。青森県　燃え太郎　DC00014177

●会員番号0001234X番台を偶然見つけてハタと気づきました。きっといらっしゃるんですね。会員番号DC00012345の方が！　かっちょええ！　ナイスすぎ！　どなたかナゾですが、以後ひとりでチェックしてニヤリとさせていただきます。
大分県　プちゅ　DC00011216



千葉県　リヴァイアス　DC00010065



千葉県　神取ルキュ

ルミナのキャラフェチ 500ドリー

ゲームキャラへの愛は、ダイヤの結晶のように美しくて貴いもの。そんな想いを発散できる、女の子だけのコーナーです。

――今回は、なぜかちょっと人気のなかった『ルーマニア』のネジ君。

●日々観察され、人生にちょっかい出されている憎めない主人公。好奇心旺盛ですね、きっと。その「どこにでもいそうで、じつはなかなかいない」雰囲気が好きですわ。漢字で名前を当てると"太平"かな。
神奈川県 べーベージャム　DC00013294

――平均で平凡なのが、じつはいちばん幸せなのかも……なんつって。

●ラジオのCMを聴いてるときの「キスミーとか言ってんじゃねえよ！」の独り言がお気に入りです。ネジ君のおかげで、独り言を言わないよう、気をつけるようになりました。　富山県　ナナロット

――人の振り見てなんとやらね。次回のお題は『ガンスパイク』で久しぶりにお目見えの"ロックマン"！　女の子だけの特別コーナー！　いまなら高確率で採用でっす。



千葉県　サフラン



秋田県　ドロリーバー

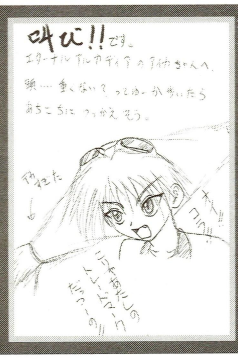
魂の叫び!! soulshout 500ドリー

ゲームだからしょうがないとわかっていてもあえて入れたくなる、心の底からのツッコミをプリーズ。

●『セガラリー2』のナビよ！　頼むから助手席で絶叫したり、恐がったりやかましくするのはヤメテくれ！　おれも一生懸命なんだから……。
京都府 アルフォンス　DC00010425

●平々凡々と暮らす私に、功夫が足らないなんて言わないでパイさん…。
岐阜県　tacchin　DC00013088

●おい、テイルス！　オレに憧れてるわりには、オレを平気で置き去りにしてないか？（byソニック）　東京都 KATSU



神奈川県　AOI　DC00013093

チェーンメール供養（アーメン）

最近、チェーンメールの最後に広告がついたものがよく届きます。陰湿なメールの内容にもかかわらず、携帯専用サイトの広告など脳天気な広告が最後に書かれており、なかなか笑えます。広告といえば、以前こんなメールをいただきました。なんとテレビ番組『土曜ゴールデン洋画劇場』で、次週放送されるという映画『プレデター』の宣伝。テレビ関係のメールはこのコーナーでもいくつか取り上げましたが、純粋に宣伝だけのメールはコレが初めてです。

メールには、その『プレデター』の冒頭部分の紹介から始まり、「シュワルツネッガー大迫力！」「アカデミー賞を7つとっているすばらしい映画！」などと、そそるキャッチまで書いてあります。最後にはしっかり「お見逃しなく！」と、シュワルツネッガーとおぼしき機関銃を持った男性のイラストが添付されていました。こんなメールでも（だからこそ？）チェーンしてしまうなんて、なんとも感慨深いものがありますね。

年末年始はチェーンメールが増える季節です。困ったメールからファニーなメールまで、↓へどうぞ。

c_kuyou@lycos.ne.jp

Remix マンガ シェンムーさん 第17章



はみさぽ　特注のケーキとは参りました。僕には、"クリスマスにはケーキを食べるもの"って発想すらないのに。……まぁ、そもそもケーキ自体、年に数えるくらいしか食べないんだけどね。そういえば、確か1年まえはイブの晩にコプラとふたりで残業して、夜中に王将で餃子食べたっけ。客、まわりにひとりもいなかったなぁ（当たり前）。あのときはちょっと、グッときた。（え）→

編集長の表と裏
CHIEF EDITOR COLUMN

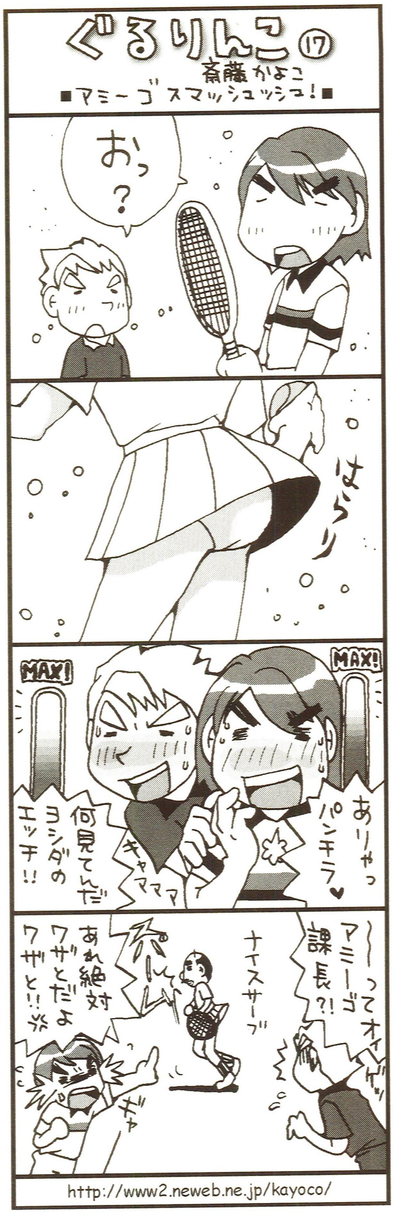
経営は困難だけども、これからはインディーズが業界をささえる!!

「これからはインディーズの時代だ」。UGAの水口さん、ウェーブマスターの牧野さん、ラブデリックの西さん、ビバリウムの斎藤さんという豪華メンバーと話し合った。インディーズとは、元来"独立の"とか"無所属の"というインディペンデントから派生したことばで、大手に属さずに独自に制作・販売を行う会社や作家をさす。小さな会社が存続することすら困難な最近のゲーム業界にあって、ラブデリックやビバリウムは、かなり理想に近いインディーズプロダクションだ。完成度の高いものは大手でないと難しいが、斬新なものはつねにインディーズが生んできたのではないか。「セガの分社は中途半端だ」との話も出たが、彼らは大手とインディーズの両方のよさを知っているし、テンションも上がっている。厳しい時代だけに経営はたいへんだが、スピリットの面でゲーム業界を変えてくれるのは、この人たちに違いない。金沢トークライブのあと、日本酒でカニをつつきつつ、実感した。

日曜夜中まで開発。文字通り不眠不休の努力。ただただ脱帽です!!

11月17日、韓国の携帯ゲームマシンメーカー、ゲームパーク来訪。日本の移植候補ゲームを推薦。★19日、セガ本社でバトルビースター体験会・東京。終了後、開発各社が入っているビルを見上げると全フロアに明かりが!! 日曜20時だというのに。お疲れ様です。★20日、セガの竹崎さんと魚。ドリームキャストダイレクトのiモード対応には爆笑。盲点を突かれました。★22日、メッセサンオーの稲越さんと焼肉。流通の率直な意見。★24日、各社ゲーム雑誌編集長たちと中華。さまざまな噂。★25日、金沢トークライブ。寝てないのに朝4時まで。斎藤さん、証拠写真(笑)。翌朝、大阪のバトルビースター体験会へ。★27日、スマイルビットの皆さんと手羽先忘年会。期待していますよ、アレ。★28日、某社打合せのあと、毛利名人たちの宴会合流。★12月4日より、ファミ通ドットコムのメールマガジンに毎週月曜のコラムを書く予定。皆さん登録して読んでね!

(本誌編集長：相沢浩仁)



企画提案 500ドリー

皆さんからの声に編集長がお答え!

●サポーターズの会社(メーカー)見学。

香川県 どり～む DC00012296

※どこですか? やっぱセガ? 去年『What'sシェンムー』体験会を企画して読者の方4名と2研さんでプレイした経験からすると、忙しすぎない時期なら大丈夫かも? 具体的に見学したいトコ募集!!

●セガ・コンシューマー・ヒストリーと似た感じのセガ・アーケード・ヒストリーをお願いします。

福岡県 白い魔人 DC00014064

※おお、編集部をスパイされているような気が(笑)。

Q&A お悩み解決! 300ドリー

疑問・質問よろずうけたまわります

Q ドリーのプレゼントはどれくらいで届くのですか? 待ってまーす! 東京都 KATSU

A 通常1～3ヵ月程度ですが、現在未発送のものに関しては、すべて年内にはお送りできる予定です。もう少しだけお待ちください!

Q I♥DCのコーナーはどんな古いソフトでもオーケーなんですか?

埼玉県 ハエと僕 DC00010562

A オーケーです。でも、ちょっぴりだけ掲載率は低くなるかもネ♥ とのことでした。

投稿のきまり&募集中のお題

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン(鉛筆不可)で書いてください。スクリーントーンを使用する際は、はがれないようご注意を。
②投稿はがきには住所・氏名・年齢・電話番号・ペンネーム(希望者のみ)・会員番号(サポーターズ会員のみ)を忘れずに記入してください。
③封書による"まとめ投稿"もオーケー。その際は各投稿はがき(厚紙)の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には各コーナー名を忘れずに記入してください。
⑤2月9日号分の締切は12月31日です(当日消印有効)。"お題"が複数号にわたって共通する一部のコーナーは、第1次締切が過ぎてもそのまま持ち越されます。

《各コーナー補足》

■もしも○○が……
次回のお題は「チアガール」です。

■D2シンドローム DUEL
次回のお題はページ右端のキャラです。コピー機などで拡大したものに落書き、コラージュ等を自由に施してください。

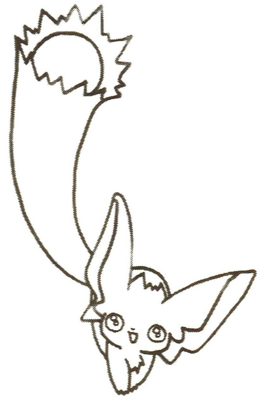
■キャラフェチ
次回のお題は『ロックマン』です。

すべてのはがきのあて先は…



岐阜県 tacchin DC00013088

D2次号のお題



はみさぽ ハッときた。今年の年末進行を調べてみると、クリスマスは休みになってるじゃん。えんどうさんじゃないけど、ここ数年、記念日を記念日として過ごしたことないな～。しかし、いまさら思うが編集の仕事ってヤクザだよな。毎日が気が気でないよ。ことさら記念日に何かすることがいいこととは思わないが、今年もなんとか最後まで健康で乗りきりたいものだ。(池村)

高橋ピョン太の DC交流会(AC/DC)

profile

なんと前回にお伝えした海外サイトで予約した『Quake III』は、その後、勝手にキャンセルされていたことが判明。アメリカのサイトは、かなりいい加減ですね。これで事故率、4回中3回ですよ。だめだなぁ、米国。

『イサオマガジン トゥデイ』もよろしく、の巻



←イサオのトップページからもいけますが、/imt/で直接飛べます。iはイサオ、mはマガジン、tはトゥデイ。

こんにちは、高橋ピョン太でーす。このまえ、高橋のやっている『Daily DC News』というメールマガジンに、高橋ピョン太って名前は本名なんですか？　という質問がきたんで、ええ、うちの親は何を考えているのかわからないもので、なーんて感じで答えてたら、どーもそれを本気に取られちゃって、なんか高橋ピョン太が本名だってことになってしまいました。あー、どーしましょ？　どーしようって、じつは本気では悩んでないんですが……。というわけで、メールマガジン、Web、そして雑誌なんかの執筆活動では、すべて高橋ピョン太という名前で出ています。

さてさて、そんな高橋ピョン太活動が仕事の私ですが、このたび『イサオ マガジン トゥデイ』というニュースっぽいサイトをはじめました。もちろんイサオで、です。本日は、そのサイトの宣伝をさせてください。こちらも高橋ピョン太で、出ております。

『イサオ マガジン トゥデイ』は、平日の毎日更新がウリの読むリンク集サイトです。ニュースっぽいっていうのは、じつはニュースじゃなくて、インターネットで見つけたおもしろいニュースをご紹介するページなんですね。手前ミソですけど、ちょっとほかにはない、かなり変わった、そしてためになるニュースばかりをご紹介しております。これさえ読めば、クラスで会社で大人気間違いなしです。でも、全員が読んでいたとしたら、そこからさきは、あなたの手腕によってその人気が左右されてしまいますので、人気者でいられるいまのうちに読んでおいたほうがいいと思いますよ。

いや、マジおもしろいです。といっても、高橋は構成、編集がメインで、実際に記事を書いているのは、ナイスガイネットワーク男、高島くんと、プリティーな女性、demiさんのおふたりがメインライターなんですけどね。じつはニュースだけじゃなくって、ほかにもへんなリンク集、読み物記事もございまして、こちらもまたウリになっております。えー、どうか、このコラム、そして、『Daily DC News』同様、『イサオ マガジン トゥデイ』もよろしくです。インターネットをやっているみなさーん、絶対お得なニュースですよ。これ、ホント。

今週のURL　http://www.isao.net/imt/

いつでも夢芝居【vol.09】

自分のHPで連載している4コマ漫画『ゆゲそるくん』を同人誌にまとめています。興味のある方は「夢芝居」係まで問合せを!　**画／戸塚伎一**



http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/8517/

U.G.S.プレゼンツ（協力／テックジャイアン）DC COMING SOON・・・!?

話題PCゲームのDC移植の可能性を勝手にチェック！



©フェアリーテール

B.B.-Oh,Yes！Jonny!-

発売日／2000年11月10日
対応OS／Win95 & Win98 & Win2000 & WinMe
ブランド／フェアリーテール
ジャンル／覗きマネージメント
価格／8800円　※18禁ゲーム

『Kanon』の制作スタッフの新作『AIR』が、そんじょそこらのコンシューマーゲームソフト顔負けの売上を記録する、昨今の18禁ゲーム業界。ウケる作品のキーワードは、"幻想的なゲーム世界"、"泣けるシナリオ"といったあたりだが、今回紹介する『B.B.』は、基本設定からして、そういった気配をまるで感じさせない。

『主人公（21歳の無職ヒッキー）が10年ぶりに再会した友人は、自分をジョニーと名乗るインチキアメリカン野郎になっていただけではなく、謎の組織に男性のシンボル（だけ）を改造されたサイボーグ人間となり果てていた。なぜかジョニーは、主人公に"女の子のABC"を教えるため、盗撮や盗聴に持ってこいのミニロボット、小（こ）ジョニーを与える。こうして主人公とジョニーの、1ヵ月間に及ぶ奇妙な生活が始まった……』

会話の9割がハイテンションかつ不条理なバカ話で、肝心のHシーンさえもバカげた空気が漂っている。しかし1プレイを終えたとき、バカバカしさに覆い隠されたテーマを垣間見られるはずだ。"かけがえのない友情"ってやつを……。

移植可能性データ

ストーリー・倫理：B－－
覗き・盗聴がメインとなるゲーム展開は時期的にも問題アリだが、ジョニーとの交流は、意外に胸を打つ。

エロ・グロ度：B＋
昨今の18禁ゲームにしてはソフトな部類に入るものの、いずれも軽犯罪チックな展開で登場するだけに……。

温泉のこと

構成・文・題字 瓜生貴士
structure/write/the title lettering. TAKASHI URIU



profile
（株）オーバーワークス 温泉プロデューサー28歳東京出身。『あつまれ！ぐるぐる温泉』など、おもにネットワークビジネスに携わる。現在は『ぐるぐる温泉』の次回作に意欲的に取り組む傍ら、消極的にダイエットに励む。蕎麦と豆腐が大好物。前世は犬。

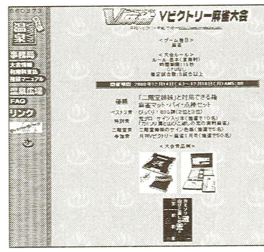
コラム column. 【温泉よ！どこへいく…その19】

大学時代の音楽サークルのOB会に参加。ライブや飲み会で盛り上がってきました。またバンドやりたくなっちゃった!!

最近このコラムで映画のこととか書いてるのはネタに困ってるからですか？　って質問がありました。ま、それはおいといて、本題！　いや～、いよいよDCの本領発揮って感じになってきました。右向いても左向いてもネットゲーム！　『PSO』、『パワスマ』、『テトリス』、『デイトナ』、『熱闘ゴルフ』などなど。まえクルマのCMで「21世紀に間に合いました」っていうのありました。うんうん、まさにそんな感じ。1本2本だとなんだかピンとこないけど、これだけラインナップがそろってくると、自分の趣味とかネット環境に合わせて、取捨選択ができるからいいよね。それぞれのソフトがいろいろな楽しみや可能性を提案しているので、僕もいちユーザーとして思い切り遊ばせてもらってます。

というわけで、どうやら年末にかけてネットワークをテーマにしたDCのCMもガンガンに始まるらしい。ネットワークタイトルを中心にということで、なんと『あつまれ！ぐるぐる温泉』のCMもやるらしいのだ。わ～い！　おめでとう！　パチパチパチ！　発売から1年3ヵ月、またCMやってもらえるなんて思ってなかったので、マジでうれしいデス!!

もちろん新作中心のラインナップになるんだけれど、ネットワークゲームのよさは鮮度が落ちないことで、こういうところでそのよさを実感できてちょっと幸せ。じつは『ぐるぐる温泉』、まだまだ売れています。新作タイトルが少ない週は、うっかりすると売上ベスト20とかに入ってきそうで、ちょっとワクワクしたり（多分ないと思うけど、笑）。でも売れてるってことは新しい友だちがどんどん『温泉』に集まってきてるってことだからなんかうれしい。ほかにも楽しいゲームたくさんあるし、ゲーム以外にも楽しいことはたくさんあるんだけど、まぁ週に1度、いや月に1度でいいからヒマな時間に温泉をちょこっと覗いてみてくれるとうれしいです。ほかのネットゲームの友だちの紹介や、待合せの場所にも活用してる人も多いとか。ネットゲームのオンライン・オフ会みたいなわけわかんないことになっているみたいで、ちょっとオモロイよね。



⬆12月14日からは麻雀大会！　優勝者はプロの二階堂姉妹（美人＆強い）と対戦！
http://onsen.dricas.ne.jp/onsen/

Les infos chaudes du DC
ーフランス発ドリームキャスト事情ー N°13

Par GREG（Gregoire Hellot）
理由もわからず元気がない、やる気もない、すべてを失ったぐらい感情のないフランス人のライター兼キャスター。いまは新アパートを捜しながらゲーム関係のネタを書いてます。詳しくは"麻布十番"HPで。　http://www.2000creators.com



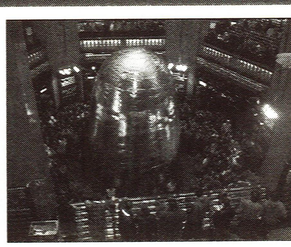
"Virgin Megastore"ってみんな知っているよね？　東京にもあるし、ロンドンにもあって、そしてパリにもある。一昨日、11月24日、全ヨーロッパのPS2発売日。イベント的に、24日夜12時から販売をやろうとした"Virgin Megastore"はグーだった。だけど、日本発売時のようにPS2を買いにきたお客さんは販売台数の4、5倍ぐらいいました。それを知って、買いにきた人たちは狂って、日本人のように礼儀正しくできず、リンチ、ケンカのような雰囲気になった。シャンゼリゼにある"Virgin Megastore"のまわりは警察だらけで、PS2の販売が終わったら入院した人が3人もいた。つぎの日の新聞はみんな「PS2、悪魔のゲーム機」などと載せた。けっこうスキャンダルになったなー。

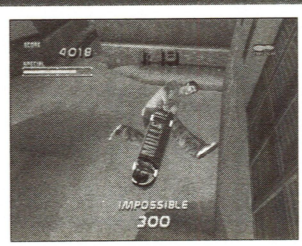
去年同じくドリームキャストの発売日、夜12時から販売を開始した"Virgin Megastore"は、今回のPS2フィーバーほどでなかった。ここから、どんな結論が考えられるのかな？　DCユーザーの人はフレンドリー？　または、一般のメディアが昔から語り続けてきた"ゲームの悪影響"は正しかった？　そうだったらたいへんだぞ。そうなら個人的にフランスから逃げて、日本でフランス語の先生か偽テレカ販売をすると思います。マジで（半分）。というわけで、フランスのほうでもPS2の発売はうるさかった。本当にうるさかった。"ドリームキャスト万歳"などと書かれたTシャツを着て遊んできたDCサポーターズのフランス人もいました。写真が撮れず、残念。見せたかったのにー。

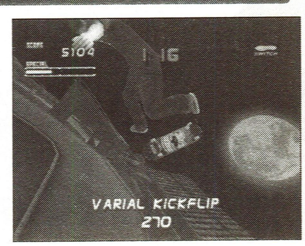
とにかく、うるさくて売れるはずのPS2を一時忘れて、編集長に怒られないようにDCのゲームを紹介しましょう！　今回は待ちに待った、フランス不良に大人気の『Tony Hawk's pro skater 2』なんです。英語が読める皆さんはタイトルだけでわかったと思いますが、それはスケーティングゲームなんです。スケートはみんな知っているのかな？　知らない場合は、これを読んでください。すでに知っていたら飛ばして。これはインタラクティブなコラムなんです。スケートを知らない人➡板にホイールをつけて、上に乗ったら進めるでしょ？　おめでとう、スケボはわかった！　あ、いかん、スペースがなくなる！　まー、とにかくいいゲームで、デキもいいし、あの"スパイダーマン"も隠しキャラとして登場する長ーく遊べるゲームなんです。発売元はActivisionで、日本発売は未定らしいけど、いろんな人によるとスケボも日本でけっこう受けるらしい。どうなるかな？

GREG'S RECOMMEND グレッグのおすすめコーナー！

➡いちばん左はPS2ヨーロッパ発売日のひとコマ。これを受けてDCはどう出る？　ほかの2枚は人気スケボーゲームの続編。監修しているトニー・ホークはスケボー界のカリスマ的存在とか。







～ハートフル♥エッセイ～
酒と涙と男とドリキャスとセーラー服と（以下略）

text:田川ラメ夫 ↓profile

●前号の当ページに対して「原稿落としたのかと思った？」とか「大爆笑しました」とか「ラメ夫さんの駄文をもっと読みたいです」といったご意見をいただいたので、もうあんな企画はやらないと心に誓った自称デジタルクリエーター（誇張）。ご意見ご感想などはmail@rameo.comへ。年末は毛ガニ地獄！

ロト6当たれ！（涙）というわけでいよいよ20世紀もグランドフィナーレの様相を呈しております。キムタクもついに結婚宣言しましたね。6人目のSMAPことオレもメンバーと焼肉で祝福したっけなぁ。

さて、妄想はほどほどにしておくとして（涙）、こないだ久しぶりにお会いしたUGAの水口さんに「ところでラメ夫さんは最近どんなことやってるんですか？」と言われてショックを隠しきれない筆者は（号泣）、12月2日のライブに泥酔でステージに立ってメロメロな演奏をしたり、『ファンタシースターオンライン』の発売をまえに我が家のネットワークをPSO仕様に構築し直してみたり、『シェンムー』の発表会が開かれた懐かしのパシフィコ横浜で開催されたイベント『ROBODEX2000』でHONDAのASIMOやSONYのSDR-3Xをナマで見てようやく21世紀の到来を肌で感じたりしつつも、毎週更新で気分は週刊少年ジャンプの売れっ子マンガ家気分（気分だけねトホホ）の『ドリームライブラリ』の編集作業をしたり、チマチマ原稿書いたり、某ゼネコン系プロジェクト用のサンプルWebページを作成したり、某企業用のロゴを作成したり、月イチでCGを某出版社の書店向け案内紙に提供したりしつつ、一文にもならない非営利個人サイトの開設＆更新は乳として、否、遅々として進まない状態でございますが、それでも今月は福岡に行ったり（自腹！ 爆笑！）来週は韓国に行ったり（not自腹！ それはそれで爆笑！）、中華街に行ったり（ただの食事！ だったら書くな！）、なんとなく慌ただしい毎日なのです。水口さんオレの活動がこれでわかったでしょうか＆近日中にメールします＆来年もよろしくお願いいたします！

ラブメッセージはこれくらいにしますが（涙）、なんとなく利益に結びつかない作業が多いのが悩みのタネとはいえ、いつものやる気ナッシングな性格とは裏腹に比較的アクティブなオレは、ゲームもバリバリやってます！ みんなでやるとおもしろいよねー。すげー戦術的で。みんなもやろう！『天空のレストラン』。

残念、やはり他機種です（涙）。

いやいや、ドリキャスのゲームも精力的に遊んでます！『パワースマッシュ』はレベル3の壁は超えられないわ、『ぐるぐる温泉BB』では麻雀負けっぱなしだわ、『L.O.L.』は2回目のプレイだっていうのにエンディングでまたボロボロ泣くわ、ポイントバンクでゲットした大理石柄コントローラがもったいなくて使えないわ、なんのゲームを予約してたかわかんなくなるわ（更年期障害？）、テメエ本当に仕事してるのか！ と疑われるほどのエンジョイぶり。つーか全部ショボいオレ！（涙）

……待て！ 今号はそんな自分のダメぶりを報告するつもりじゃなかった！ さっきもちょっと触れた『ROBODEX2000』をテーマにしようと思ってたのデス！

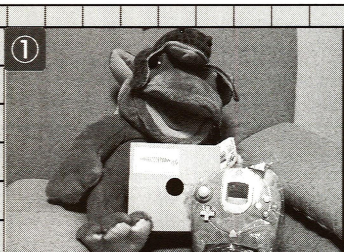
あらゆるロボットが一堂に会するメカ大好きっ子こと松岡きっこ（←駄洒落←不発）には、んもうウハウハのイベントだったのですが、会場が超ごった返して不快指数がMAXとか入場規制で遠方からロボットを見に来た一家が入れず肩を落とす姿に切なくなったり。……そういう話じゃない（涙）。

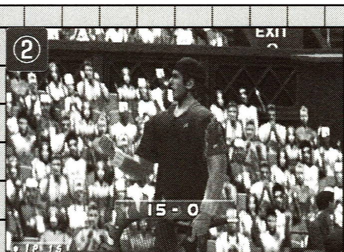
会場で気づいたのは、その客層なのよ。ギラついた若いロボットアニメ世代やお金持ってそうで機械いじりが好きそうなオジサンが多いだろうなぁ……と思ってたら大間違い！ とくに目立ったのは子供連れのご家族、そして意外にご年配の方も多かったのね。当然ジェネレーションG（いわゆるガンダム世代ですな）の青年も多かったけど、とにかく来場者の年齢の幅広さに正直ビックリしたんですよ。しかも、みんな目をキラキラさせながらロボットの一挙手一投足に歓喜し、ご老人は目を潤ませ、ちびっこはピョンピョン飛び跳ねて興奮してるの。こんなに来場者がワクワクした表情をしていたショウに遭遇したことって、ある？

で、思いました。ゲーム関係のショウもこれくらい盛り上がらないかなぁ？ って。おじいちゃんが孫の体力を気遣って入場を諦めても当の孫が「絶対見る！」とがんばってまで参加するような、小さな子供がロボットの写真が掲載された新聞の切り抜きを握りしめて入場を待つような、あるいは60代の老夫婦が期待に胸膨らませてステージ前でドキドキするような……。そんなゲームのショウって、無理なのかな？ たしかにロボットとゲームではぜんぜん社会的位置も違うしポピュラリティーの範囲も歴史も憧れの種類も違う。でも、夢と感動を与えてくれるゲームだったら、もっとワクワクするショウができるんじゃないかと！

ま、思っただけでアイデアとかヒントとか提案はナシ。中途半端な問題提起！ 書きっぱなしジャーマンスープレックス！（涙）

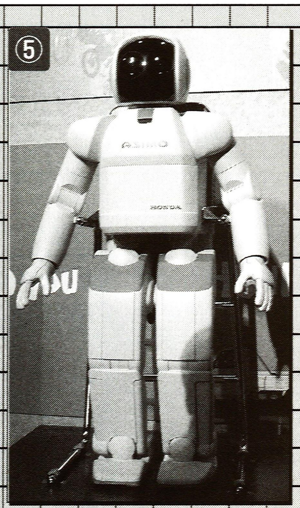
http://www.rameo.com/bakagame/にカマ～ン！











①もったいなくて使う気になれないのよねー（涙）。
②フザけたウェアでレベル3！
③ロビーに誰もいないからといってカウンターのお姉さんを口説くのはやめよう（涙）。
④……当たりやしねえですなぁ。
⑤HONDA最高！ 実物見た瞬間なぜか涙がこぼれてましたよ……。

We are DC SUPPORTERS



このコーナーで取り上げてほしいことなどのリクエストを160ページの「ここ行けゴロ」係まで！

●11月8日に行われたラブデリックの『L.O.L.〜Lack of Love〜』発売記念パーティーにゴロとともに乱入。
なんとなーく場違いな気もしつつ、楽しんで来ちゃいました。(HALUMIに慰められたコブラ)

I ♥ DC アイラブディーシー

君たちのDCへの熱き想いをまっすぐな気持ちで受け止める。

500ドリー&DCソフト

キミたちがプレイした、ゲームに対する悲喜こもごもの批評文を多数掲載。ソフトプレゼントも大好評継続中だ!!

エルドラドゲート　第1巻

メーカー／カプコン　発売日／2000年10月10日　価格／2800円

●2800円という価格で遊べるRPG。短時間でひとつのシナリオをクリアーすることができ、ストーリーもわかりやすいので小さな子供でも楽しめる。でも、敵と背景のグラフィックがミスマッチだったり、ボタン設定が使いにくかったり、2回目以降のプレイでもプロローグを飛ばせなかったりといくつか不満はある。グラフィックももう少しがんばってほしかった。これから続編が隔月で発売されるだろうが、毎回2800円を出すのは正直言ってたいへん。もう少し価格を安くしてほしい。

評価：65点

DC00010562　ハエと僕　23歳♂

●従来のRPGとコンセプトが違うせいか、物語がオムニバスっぽく、1巻をクリアーした時点では達成感を味わうに至らないのが残念。ただ逆に、1話が短いことが2周目へのプレイ意欲につながって、徹底的にやり込めるのは◎。そのおかげで次回作発売まで楽しめるつくりになっていると思う。ストーリーやキャラというより、世界観やアイテムに愛着を感じるだけに、アイテム類もイメージをグラフィックで表示させてほしかった。

評価：65点

DC00014273　CIPHER　30歳♂

●サターンのころから「お噂はかねがね……」といわれていた"月刊RPG"が、"隔月刊RPG"としてドリームキャストに登場した。やっとプレイすることができて、まずはそこで満足（いいのか？）。システム部分は可もなく不可もなくといったところだが、やっぱりシナリオがよくできている。一見オムニバス風で、その実壮大なストーリーが背後に……、なんていう作品はこれまで多々あったが、そういったものとはスケールが違う。実際に結末を見るには少なくとも1年かかるわけだし。お金も20580円（税込）かかる計算になる。それがわかっていても続きを買う気になるのは、やっぱりシナリオの力だと思う。バラエティーに富んでいて、かつうまくまとまっている。それだけに全編ギャグのみのシナリオとかも見てみたいなぁ。

評価：80点

愛知県　ユターリタプーリシトーリ　26歳♂

●キャラのセリフが少ないことは気になったが、ストーリーは○。しかし経験値のない戦闘システムは疑問。経験値でなく装備品で強くなるシステムなので、ただでさえお金がかかるのに、そのお金を稼ぐために戦闘で得た物を売ってもあまりお金にならない。つまり稼ごうとすると戦闘回数が増えてしまうわけだ。経験値の代わりにお金が必要になっただけで、ほかのゲームとあまり変わらないのでは？　その戦闘もあまりおもしろくないし、エンカウント率も高め。2800円という価格も7巻出ることを考えると気軽に買える額ではない。これからどうなるのかは楽しみだが不安も大きい。

評価：?点

DC00010716　AT　♂

そのほかのドリームキャストソフト

熱闘ゴルフ

メーカー／セガ
発売日／2000年10月19日
価格／5800円

●ネット対戦がメインなこのゲームですが、ひとりプレイ用モードがひと通りそろっているので、オフラインでも楽しく遊ぶことができます。画面もキレイだし、キャラもビジュアル的に個性があっていいと思います。しかし、クラブの少なさや、キャラの少なさ、そして、コースが少ないにもかかわらず、似たようなホールが多いことなどには不満が残りました。そして、このゲームのもうひとつの特徴ともいえる、旗包みなどの技もネット対戦があるんだから、もっと種類を増やしてもいいんじゃないかと思いました。ネット対戦中にもチャットがよく途切れる場面があるなどの不満が残りましたが、この軽快なゲーム内容のテンポのよさには誰もがハマれるハズですよ。

評価：80点

兵庫県　池田健　16歳♂

●ゴルフゲームの金字塔、PS『みんなのゴルフ』と比較すると、コースが少ない、ホールインワンなどのVTR及び個人成績が蓄積できない、キャラに愛着を抱きにくい、など劣る点が多く、ひとりで黙々とプレイするのは辛いです。対戦をして初めて楽しくなるゲームかもしれません。私は対戦を目標に練習してのスキルアップ、さらにクラブの入手に励むことでシングルプレイの喜びを味わいました。通信環境については、ロビーでのチャットができないのは痛いです。また、対戦ホール数も3・9・18Hと3種類ありますが、同じ9でもイン9とアウト9のどちらかが選択できればよかったかも……。あと、驚異的なスコアを叩き出せる隠しキャラ及びクラブが存在するのは減点としました。それらを使える喜びは認めますが、対戦時にはゲームバランスを損なってしまう可能性があると思います。

評価：70点

DC00013644　だいふく　29歳♂

ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編

メーカー／ソフトマックス
発売日／2000年8月3日
価格／1980円

●このソフトを1980円で売っちゃいけないですよ!!　コースが豊富で、それでいてトリッキー。おもしろさは前作以上の出来です。ワールドツアーモードがなくなってしまったのは残念ですが、前作を持っていない人でも気軽に買えるのはいいですね！　ただ、ゴルフボールを打つときの爽快感はすばらしいんですが、つぎの新作を出す際には、打球の軌跡がもっと見やすくなるといいかな？

評価：99点

DC00010878　K-Tang　25歳♂

Napple Tale ~Arsia in Daydream~

メーカー／セガ
発売日／2000年10月19日
価格／5800円

●このゲーム独特の世界観、音楽、シナリオや個性的なキャラクターなど、そのひとつひとつがすばらしく、なおかつしっかりと調和している。だからその世界にいるだ

11/18〜12/1 編集部員たちはコレにはまった!!

1位 ファンタシースターオンライン ネットワークトライアルエディション(DC)…3人
2位 サカつく特大号(DC)……………………2人

相変わらず『PSO』トライアル版に夢中な人が多い。12月16日午前8時の試遊期間終了までは、皆キッチリと遊びそうだ。しかし前回、いちばんハマっていたヒグ太はあっさりと『轟つばさの初飛行』に乗り替えていた。そんなにつばさたんにハァハァならばしかたない。もう一生ついていきなさい！

編集者名	ゲームタイトル	編集者名	ゲームタイトル
相沢浩仁	パワースマッシュ(DC)	みのちん	なし
NORIKO	なし	加藤	サカつく特大号(DC)
コブラ小林	青の6号−TIME AND TIDE−(DC)、AIR(PC)	にっし〜	ドグウ戦記 ー覇王ー(DC)、SEGA TETRIS(DC)
SIN荒沢	ファンタシースターオンライン ネットワークトライアルエディション(DC)	ヒグ太	エアロダンシングF 轟つばさの初飛行(DC)
こだまっち	サカつく特大号(DC)	古屋34歳	もっとプロ野球チームをつくろう!(DC)
田村	ファンタシースターオンライン(DC)	池村通信	サンバDEアミーゴ Ver.2000(DC)
えんどう	エターナルアルカディア(DC)	すけお	L.o.L.(DC)
ムネタツ	ファンタシースターオンライン ネットワークトライアルエディション(DC)	あさごろう	なし
おほむら	ファンタシースターオンライン ネットワークトライアルエディション(DC)	ちるぞう	なし
鈴木ノリック	なし	いのふえ	なし

DC=ドリームキャスト、PC=パソコン

けで十分楽しいし、ついのめり込んで何時間も遊んでしまう。本編とは関係のないイベントも、それをこなすことによって手に入るカードやパフェットの収集で、ただ単純に楽しいと感じる。個人的には今年最高のソフトだと思う。

評価：100点

DC00013931 TDM 20歳♂

SEGA MARINE FISHING

メーカー／セガ
発売日／2000年10月19日
価格／5800円

●前作にあたる『ゲットバス』より、ファイトのリアリティーが比較にならないほど向上している。ラインブレイクだけでなく、ラインオフの導入、顕著になったロッドコントロールの効果、魚が遠ざかるなどなど。その結果、難易度は高くなってしまったが、前作が簡単すぎたのでこれでちょうどいいだろう。新要素のミニゲームや水族館モードもよくて、かなり長いあいだ楽しめるのは間違いない。難点としては、ネットを経由しないと大会形式のフィッシングが楽しめないことと、水族館のカメラ移動が任意にできないこと、つりコントローラの振動が地味になったことの3点。ただし、これらの欠点を考慮に入れても、総合的にはかなり遊べるゲームだと思う。

評価：85点

DC00013681 斉藤康正 21歳♂

ヴァンパイアクロニクル for Matching Service

メーカー／カプコン
発売日／2000年8月10日
価格／4800円

●対戦格闘ゲームとしては、さすがカプコンだけに大安定。しかし、タイプセレクトによって70種類以上になるキャラは、技の変化はあるものの外見が同じなので、インパクトは薄いと思う。各モードで変わるBGMなどにはこだわりを感じるが、ここまでこだわるのなら、モードごとのステージやエンディングも収録してほしかった。あくまで対戦がメインとはいえ、ひとりでプレイするときもあるのですから……。ただサターン版『セイヴァー』になかった"トレーニングモード"があるのは◎。そこで腕を磨いて、全国の強敵と戦うのが基本かな。対戦は燃えますよ！　格ゲー好きなら買いでしょう。

評価：81点

DC00012296 Anarchy-X ♂

リング −the RING−

メーカー／角川書店／アスミック・エース
発売日／2000年2月24日
価格／5800円

●かつて話題になった映画をモチーフにしたゲームで、期待が大きかった作品。映画は"和風の恐さ"っていう印象だったが、ゲームは洋風で、まさに洋ゲーって感じ。何かもとの映画のよさを壊してしまっていて、変に科学的で、もったいないというか残念です。また表の世界、裏の世界とあっても、移動できる場所は同じ研究所内ばかりだし、主人公（メグ）の操作感もぎくしゃくしていて、とても貧弱に感じてしまう。呪いに対しての恐さではなく、暗闇に対しての恐さではあるが、不意に襲われる演出はよかったし、映画のビデオ映像がそのまま入っていたりして、その部分で恐くなった。でも、やっぱり貞子は日本でしょ……。

評価：55点

DC00013088 tacchin 32歳♂

好評連載

お願い！ DCに移植して!!

これまで不動の強さを見せつけてきた『NiGHTS』が、前回になんと1位から転落。「なかなか移植しないので、ファンがあきらめたのか!?」みたいなことを書いたが、やはりというべきかあっという間に1位に舞い戻ってきた。とにかくファンはまだまだ移植（または完全新作）を諦めてはいない!!　そして2位以下だが、こちらもいつもと同じ顔ぶれ。それにしても『AIR』と『KOF2000』はここ最近、安定して上位をキープしている。ファンは両作品とも、DCへの移植の可能性が高いと睨んでいるのだろう。そして次点には初登場で『シレン2』が顔を出した。次回、順位を上げることができるのかに注目だ。

11/18〜12/1 移植希望BEST10

順位	前回順位	ゲームタイトル	メーカー	機種名	票数
1	3	NiGHTS(ナイツ)	セガ・エンタープライゼス	SS	30
2	2	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	AC	25
3	4	AIR	Key	PC	21
4	1	グランディア	ゲームアーツ/ESP	SS/PS	18
5	7	バーニングレンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS	12
6	6	ときめきメモリアル2	コナミ	PS	11
7	7	メタルギアソリッド	コナミ	PS	10
7	9	街	チュンソフト	SS/PS	10
9	5	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	NG/AC	9
9	10	ドラゴンクエストⅦ 〜エデンの戦士たち〜	エニックス	PS	9
次点		風来のシレン2	チュンソフト	N64	8

※PS=プレイステーション、SS=セガサターン、N64=ニンテンドウ64、AC=アーケード、NG=ネオジオ、PC=パソコン
※本誌アンケートハガキから、無作為に500通選んで集計。

批評文投稿大募集中!!

DCソフトの批評文を大募集。郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、DCサポーターズ会員は会員番号、そして批評文と評価（100点満点で何点か）を書いて下記のあて先まで、ハガキかE-mailでご応募ください。掲載者全員に500ドリーを、さらに抽選で毎号2名様にDCソフトをプレゼント！欲しいDCソフト名（消印後に発売予定のソフトや限定版は不可）も忘れずに記入してね。記入漏れやパクリ、プレイしないで書いた最低なウソ投稿は当然無効です!!

あて先　〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通DC編集部
「I❤DC」『ゲーム名』批評文投稿係
もしくはE-mail:fantasic@themis.dricas.com

掲載者全員に500ドリー、さらには抽選で2名に好きなDCソフトを進呈!!

今号のソフト当選者　愛知県 ユターリタブーリシトーリさん　DC00013681 斉藤康正さん　オメデトウ！



ドリームキャストをみんなで応援しよう!!

★入会特典

◎メンバーズカードの発行
◎毎月イベントを開催
◎会員ホームページへの入場
◎メールマガジンの配信(要申込み)
◎ジョイポリスの割引サービス



⬆これがDCファン羨望のメンバーズカード。

★7つの誓い

その1 ドリームキャストが1000万台売れるように応援する!

その2 全世界の全メーカーがドリームキャストに参入するように呼びかける!

その3 優秀なクリエーターにドリームキャスト用ソフトの制作を呼びかける!

その4 良質なソフト作りを続けるメーカー、ソフトハウスを応援する!

その5 ドリームキャストユーザーとクリエーターの交流をサポートする!

その6 ドリームキャストならではのスタイルを提案する!

その7 ファミ通DCを毎号買う!!

★入会手続き

1. さまざまな入会特典があるDCサポーターズ。これに入会したい人は、まず、右ページにある入会申込み用紙を切り取ろう。ただし、切り取りたくない人は、コピーを取ってもオーケーだ。





2. 申込み用紙を切り取ったら、名前や住所、電話番号などをしっかりと記入し、以下のアンケートに答えてほしい。みんなの意見が、これからのサポーターズを作っていく。真剣に答えてくれ。

3. 申込み用紙に記入したら、切手200円分を同封し、下記のあて先まで送ってくれ。約1ヵ月後、キミのもとにメンバーカードが郵送される。7つの誓いのもと、ドリームキャストを応援するのだ。



★申込み用紙のあて先

〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号
ファミ通DC編集部
「DC サポーターズ入会」係

★問合せ先 サポーターズ入会に関するご質問は、info@f-dc.comで受け付けております。

DCサポーターズ

入会申込み用紙

フリガナ		生年月日	19　　年　　月　　日
名　前		年齢	歳　性別　男　女
住　所	□□□-□□□□　都道府県	市・郡・区　町・村	
電話番号	—　—	FAX番号	—　—
メールアドレス			

切り取り線

アンケート

❶学校もしくは職業を教えてください。
①小学生②中学生③高校生④大学生⑤短大生⑥専門学校生⑦技術職⑧事務職⑨役員⑩公務員⑪自営業⑫アルバイト⑬主婦⑭無職⑮その他（　　　　　　）

❷持っているゲームマシン、および周辺機器は？（いくつでも）
①ドリームキャスト②ビジュアルメモリ③サターン④メガドライブ⑤プレイステーション2⑥プレイステーション⑦PS-one⑧ポケットステーション⑨ニンテンドウ64⑩64DD⑪スーパーファミコン⑫ファミリーコンピュータ⑬ゲームボーイ（カラー含む）⑭ワンダースワン（カラー含む）⑮ネオジオ⑯ネオジオポケット（カラー含む）⑰PC-FX⑱PC-エンジン⑲Windows対応機種⑳マッキントッシュ㉑その他（　　　　　　）

❸よく買っている雑誌は？（いくつでも）
①ファミ通DC②電撃ドリームキャスト③ドリームキャストマガジン④週刊ファミ通⑤月刊ファミ通ブロス⑥ファミ通PS⑦ファミ通64+⑧ARCADIA⑨電撃王⑩Vジャンプ⑪マイコンBASICマガジン⑫ゲーム批評⑬電撃NINTENDO64⑭The64DREAM⑮Theプレイステーション⑯HYPERプレイステーション⑰電撃プレイステーション⑱Login⑲週刊アスキー⑳少年ジャンプ㉑少年サンデー㉒少年チャンピオン㉓少年マガジン㉔コミックビーム㉕コミックボンボン㉖コロコロコミック㉗その他（　　　　　　）

❹1日のゲームの平均プレイ時間は？
①30分以下②30分〜1時間③1時間〜1時間30分④1時間30分〜2時間⑤2時間〜3時間⑥3時間〜4時間⑦4時間以上

❺1ヵ月に買うゲームソフトの本数は？
①0〜1本②2〜3本③4〜5本④6〜7本⑤8〜9本⑥10本以上

❻ゲームソフトをよく買う場所は？
①ゲームショップ②コンビニエンスストア③量販店④デパート⑤おもちゃ屋⑥インターネットショッピング⑦その他（　　　　　　）

❼中古ソフトの売買は利用しますか？
①よく利用②ときどき利用③たまに利用④ほとんど利用しない⑤利用しない

❽好きなゲームのジャンルは？（いくつでも）
①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　　）

❾嫌いなゲームのジャンルは？（いくつでも）
①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　　）

⑩いままでプレイしたゲームのベスト3は？（機種問わず）
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

⑪ゲーム以外で、最近興味を持っていることは？

⑫休日の過ごしかたは？（いくつでも）
①アミューズメントパーク（ゲームセンター）②音楽鑑賞
③家庭サービス④スポーツ⑤テレビ鑑賞⑥テレビゲーム
⑦読書⑧ドライブ⑨ビデオ鑑賞⑩その他（　　　　　）

⑬これからさき、ゲーム業界に就職したいと思いますか？もしお思いでしたら、どんな分野で働きたいか教えてください。
思う・思わない
分野
①キャラクターデザイン②ゲームデザイン③広報④サウンド
⑤シナリオライター⑥ディレクター⑦プランナー⑧プログラマー
⑨プロデューサー⑩メカデザイン⑪雑誌の編集⑫ライター
⑬その他（　　　　　）

⑭ドリームキャストは持っていますか？
①持っている②いずれ買う予定③買う予定はない

⑮未購入の方にお聞きします。その理由は？
①遊びたいソフトがないので②機能があまりよくないので
③好きなソフトメーカーが参入していないので
④価格が高いと思うので⑤その他（　　　　　）

⑯未購入の方にお聞きします。いつごろドリームキャストを買う予定ですか？
①好きなソフトが出たら②好きなメーカーが参入したら
③ソフトラインナップが充実してきたら④本体の価格がさらに下がったら⑤購入の予定はない⑥その他（　　　　　）

⑰購入された方にお聞きします。本体の印象は？
価格
①かなり高い②やや高い③ふつう④やや安い⑤かなり安い
デザイン
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い
操作性
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い

⑱購入された方にお聞きします。本体と同時に購入したソフトは？

⑲購入された方にお聞きします。ここ1ヵ月で購入したソフトは？

⑳購入された方にお聞きします。モデムは使用していますか？　使用している場合、なにに使用していますか？
使用している・使用していない
使用目的（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　）

㉑今後、通信機能でなにをしたいと思いますか？（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　）

㉒今後買いたいと思っている、ドリームキャスト用ソフトを3本挙げてください。
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

㉓好きなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉔嫌いなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉕好きなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉖嫌いなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉗今後ドリームキャストに参入してほしいメーカーは？

㉘今後ドリームキャストで、どのようなソフトを出してほしいですか？

㉙セガに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

㉚ファミ通DCに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

ファミ通DC 協力店リスト Top 10

■北海道
おもちゃの店ボビー
GAME BANK　篠路店／手稲店
COMG!　ジョイポート本店／琴似店
シーガル　札幌元町店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／登別店
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
DEPOツクモ　2番街店
■青森県
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店
ルルイエCS館　TOM店
Wonder GOO　青森柏店
■秋田県
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティビア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店
Wonder GOO　大曲店
■岩手県
カイザー　水沢店
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
ジョニー　青山店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
TVパニック　一関店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店
Wonder GOO　水沢店
■宮城県
ギャングスター　仙台店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店／古川店／はっぴい館／長町店／名取店／柳生店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
TVパニック　佐沼店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder GOO Max Denkodo　仙台南店
■山形県
ウキウキ新大陸　新庄店／山形西バイパス店
シーガル　米沢店／山形店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　南陽ソフト館
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店
Wonder GOO　米沢店
■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店
ファミコンランド　植田店／湯本店／平中央店／エブリア店／小名浜店
ブックエース　小名浜店
ブックトマト　白河店
ブックバーゲン　新さくら通り店
■新潟県
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
エムダッシュ
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
MUSIC TOWN
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
■長野県
アビアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
おもちゃのテムス
ソフトハウストム　長野駅前店
デジタルプレイス　長野店
トム　神科店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店
ブックハウストム本店
メディアワールド
■群馬県
一休さん　ベイシア西部モール店／ベイシア伊勢崎店
クウム　大泉店／太田駅南店
タイムクリップ　新井店／連取店
文真堂書店　天川店／小桑原店
リングス　前橋本店
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
■栃木県
クウム　足利南店／足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックトマト　大田原店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
カスミサンタ　那珂湊店
Jack　竜ヶ崎店
TVパニック　神立店／土浦店
トイズわん　鉾田店
フォトショップZERO
ブックエース　見和店
ブックトマト　下館店
ホームステージカスミ　玉造店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
■埼玉県
アンドウトーイ
エブリデイ　上尾店
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店
ドリームファクトリーアン
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
Piw/ぴゅう　北浦和店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
マジカルステーション　書泉ブックドーム店
ミルキー　所沢店／入間店／霞ヶ関店／鶴ヶ島店
りんでんぱうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
■東京都
アール　本町店／光ヶ丘店
アライブ ファミコンくん
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの玉屋
おもちゃ館 いすずや
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キディランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
COMG!　池袋店
コヤマ　押上店／新小岩店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
シータショップ　大泉店／中野店
ジー・ファン
スーパー2番館
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
ディクタス　武蔵関店
TVパニック　蒲田店／雑色店／赤羽店／武蔵小山店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店
ネバーランド　浜田山店
ノーサイド　富士見台本店／阿佐ヶ谷店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店／多摩境店ゲームコーナー
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
BIG　大鳥居店
ピットイン
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／国立店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップマイティハウス
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
ペニーレイン　蒲田西口店
マジカルガーデン　昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーションFKII　武蔵小山
マックスエンタテイメント　しみず玩具
丸善無線電機　立川店
Murauchi.co.jp　八王子店
メディアステーションBIG
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ　東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店／西日暮里店
■千葉県
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
GAME & HOBBY キッド
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
ドキドキ冒険島　君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
Piw/ぴゅう　柏店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
ボビーランドキューブ
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
マジカルステーション　柏店
MUSIC & GAME Happy
mega　豊四季店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
■神奈川県
アイワールド　相模原店
アミューズメントショップトレジャー
おもちゃセンターナガシマ
ゲームショップカワノ　梶ヶ谷店
ゲームショップビーム
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
高島屋　横浜店
デジタルキッズ
ディスカウントショップ　T & D
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／緑ケ丘店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／相模大野店／秦野渋沢店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ　横浜店
レンタルビデオVIVI　六角橋店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
■山梨県
TOY' Sクリちゃん　湯村店
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／富士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
100満ボルト　浜松本店／駅南店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
フューチャービー　清水店
ブルート　川合店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／三島徳倉店／袋井店／函南店／浜北店／富士店／富士宮店／本吉原店／リコー通り沼津店
大和文庫
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
■愛知県
一休さん　本店／御器所店／大曽根店
エイデン　岡崎店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／御器所店／小牧駅前店／中村公園店／平針店／新瑞橋店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃのデンマーク　江南店
おもちゃの街 ブレーメン
GROOVE!　本店／高蔵寺店
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店／甚目寺店／比良店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
スーパーランド
センキ　尾西店
TVゲーム フジタ
TVジャック　刈谷店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハイパーファミコング　上和田店
ハロウィン　西区八筋店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／岩倉店／桜木店／豊橋小松店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ボニーランド GAME CITY
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／町屋店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店／小牧店／春日店
マツナカ本店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店
■岐阜県
エイデン　高山店／多治見インター店／美濃加茂店／瑞浪店／大垣ベルプラザ店
GAME SEVEN
COMG!　茜部店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
CDショップココナッツ
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
パソコンヤ メディアチャンピオン
ファミコンKids
ファミコンサーカス
ファミコン GP
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣バイパス店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
マジカルガーデン　可児店／穂積北方店
マジカルステーション　土岐店／各務原店／グロスアミュゼ店／マーゴ店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店
■三重県
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
ギガメディア　松阪店／学園前店
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ビルフェロー　桑名 サティ店／津 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店
マジカルステーション　御園店
Wonder GOO　名張店
■奈良県
遊コン　奈良店
■和歌山県
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
TOY & HOBBY mimiY
ミノスケ　本店
■滋賀県
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームステーションみずの
ゲームプラザ元気302　堅田店
TVパニック BOOKBOX　能登川店
トイショップみずの
PAPYRUS　八日市店
ビルフェロー　栗東サティ店
マジカルガーデン　堅田店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
■京都府
あさだ
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ
ニュータイプ　大将軍店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店／太秦店
ビルフェロー　亀岡サティ店／向町店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
COMG!　加賀店／小松店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／井林店
■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン　とやま本店ディスクピア／pitONE高岡店 キッズランド
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／富山駅店／二口店
ファミコンボックス
■福井県
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　神明店／武生店
■大阪府
ヴイステーション　江坂店
G.Z.フジヨシ
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
そごう大阪店 おもちゃ売場
トイプラザ　光明池店
Tokio　なんばウオーク店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／九条店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店／和泉府中店
ムーンベース　生野店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
■兵庫県
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　水道筋店／打出店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店／東加古川店
POWERメディアCITY　神戸徳井店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
■広島県
ゲームアーク　呉店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店／三原店
COMG!　福山蔵王店／本通店
ソフト & ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
マルチメディアコンビニエンス　井口店
遊コン　福山店
■岡山県
EVE　水島店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
ベスト電器LIMB　倉敷本店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
レガーロ!　津山店／平島店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店
■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店
■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
マジカルステーション　山口大学前／山口大内店
丸和　小郡店
■香川県
EVE　宇多津アリシア店
ヴイステーション　屋島店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店
Wonder GOO　丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュースビート
シータショップ　徳島店
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店
■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店
■愛媛県
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
COMG!　松山南店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ベストバックサービス松山店TVゲームコーナー
■福岡県
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
沖牟田玩具(OKおもちゃ流通センター大牟田本店)
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
COMG!　永犬丸店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　諏訪野店／草木店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ブックステーション川崎店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
丸和行橋サンパル
メディアナイン　城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店
ファミコンハウス　伊万里店
■長崎県
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店
メディアクラブ　大村店
ファミコンハウス　運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
寿屋本渡店　3Fスタジアム
サンライト　新外店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店
■大分県
JOY-フレンド　府内店
ゲームミュージアム時遊館
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日田店／別府店／日出店
デルタ
トキハ
ベスト電気LIMB　大分店
■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ベストソフトタウン　都城店
ベスト電気LIMB　日南店
■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店／伊集院店／大口店／国分店／西田店／和田店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店
マリオの店　城西店／西駅店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
JUSCO ジャスコ株式会社 ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
カメレオンクラブ 全店
TOPBOY TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE 全店
ファミコンショップ わんぱくこぞう 全店
7-ELEVEN 全店
サークルK 全店
sunkus サンクス 全店
FamilyMart 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

新連載！

対戦格闘ゲームを愛してやまないキミに……！

格ゲーコロシアム

ドリームキャストは人気の高い対戦格闘ゲームが非常に多い！ そっか、みんな格ゲーが大好きなんだなぁ……ってことで、それならばその"格ゲー"をもっともっと盛り上げよーじゃないかぁ！ ってことで、いきなり連載開始となったこのコーナー。格ゲーが大好きなキミもこれから始めるキミも、とにかくじっくりと読んでみてくださいなっ！

格ゲー初心者講座　2D編　第1回

［ガードを覚える ①］

格ゲーが苦手な人、いちどもプレイしたことない人でも、これを毎号読んでいけば必ず上達します、させます！

「対戦格闘ゲーム？ 強そうな相手に乱入したりできないよ。あれはゲームがうまい人がやるもんでしょ？ 自分はうまくないし」

対戦格闘ゲームをあんまりやらない、という人はだいたいこんな意見が多い。この際だからはっきり言わせてもらうが、それは非常にもったいないし、人生の半分は損をしている。半分だなんてオオゲサな、とか思うかもしれないが、これは事実なのである。研究をまとめて学会で発表する予定なのだが、いまはこの原稿を仕上げるだけで精一杯なのでそれはあと回しにするがともあれ格ゲーをやらない人は「そっか、人生の半分も損をしているのか」と思ってもらえればそれでいい。

半分も損をしているのだ。このままでいいはずがない。やっぱり人生、少しでも楽しくおもろしろく生きていきたいはずだ。

というわけで、この"格ゲー初心者講座"では、いままで一度も対戦格闘をプレイしたことがない人を前提に、その操作法、上達法、楽しみかた、そして人生とは!? なんて哲学っぽさそげな領域まで鋭くしつこく激しく伝授していくつもりである。ホントにそこまで伝授できるのかどうかは筆者も疑問なのだが、意気込みだけはそれぐらいある、と受け止めてほしい。

やられちゃうからつまらない、の論理

さて、格ゲーをつまらないと思う人は、「すぐやられちゃうからつまらない」んだと思う。何だかわからないうちに相手にボコボコにされて以上！ みたいな。だからつまらない、と。

やられちゃうからつまらない？ そんな言い訳はこのコーナーでは通用しないのはもちろん、人生においても通用しないのはわかっているはずである。何の努力もせずに女のコにモテモテなやつがいるか？ モテモテなヤツはちゃんと努力しているぞ。顔だけでモテるなんていう、そんな生まれつきはこの世にいない。まあ、中にはいるかもしれんが、それは種が違うと思ってあきらめよう。とにかく、努力せずに上達はありえないのである。格ゲーがうまいヤツだって毎日必死に努力している。昇龍拳千本ノックなんて当たり前だ。怒涛の連続技も体が覚えるまで何度でもそれを試す。地道な努力の積み重ねが勝利を導くのである。流した汗はウソをつかないのだ。

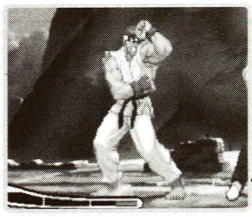
対戦格闘ゲームのルールをキチンと覚えれば、そこに広がる無限の駆け引きはこれまでに感じたことのない、まったく新しい興奮、喜びがある。この連載でその熱い駆け引きを少しでも感じとってもらえたら、と思うのだ。

しかし、どう練習を積んだらいいのか、すらもわからないってこともあるだろう。そこで今回は1回目ということで、まずは自分の身を守るためのガードについて、じっくり話をしていきたいと思う。

とりあえず最初は2D格闘を中心に話を進めていく。基本的な部分は変わらないので、3D格闘しかやりたくない人でも、読んでもらえれば必ず参考になるだ。

ガードについて

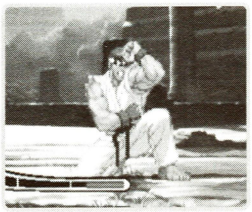
立ちガード



立ちガードは下段攻撃以外、防御可能だ。下段攻撃は基本的にしゃがんだ状態から出すが、中にはいきなり下段技を出される場合も。相手の攻撃をじっくり見てほしい！



しゃがみガード



こっちはしゃがみガード。中段攻撃（飛び込み攻撃も含む）以外はすべてガード可能だ。中段攻撃は飛び込み攻撃だけでなく、地上でいきなり出せるものもあるので注意！

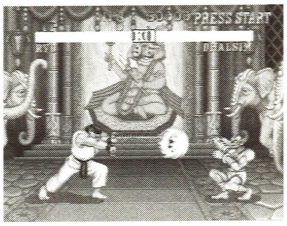


名作ピックアップ①
ストリートファイターⅡ
■1991年アーケード登場

永遠の名作『ストリートファイターⅡ』がゲームセンターに登場したのは約10年まえ。2001年になるとちょうど10周年を迎えるこのゲームは、それまでのゲームセンターでの常識を大きく変えた作品といえよう。いまでこそ対戦台（2台の筐体を背中越しにつなげて対戦する）は当たり前だが、『ストⅡ』が登場したばかりのころは"隣りに座って対戦"というスタイルが主流であったため、対戦そのものがイマイチ盛り上がらなかった。その"隣りに座る"という行為に、どうしても恥ずかしさが出てしまったからである。

ところが、2台の筐体を背面でつなげて対戦相手の顔が見えないようにしてみたら……これが大ヒット！　気がつくとどこのゲームセンターもこのやりかたにしていき、日本全国で対戦が大流行していった。『ストⅡ』の対戦台ばかりが30台以上ズラリと並ぶゲームセンターが出現するほとで、さながら『スペースインベーダー』のときのような熱狂振りであったと言っても過言ではあるまい。

このあとに『ストリートファイターⅡダッシュ』、『ストリートファイターⅡダッシュターボ』、『スーパーストリートファイターⅡ』、『スーパーストリートファイターⅡX』と進化していき、のちに『ストリートファイターZERO』シリーズや『ストリートファイターⅢ』へと受け継がれていったが、



⬆ガード、投げなど、基本システムはこのとき完成！（画面はPS版）

基本的なシステムは初代『ストⅡ』で完成されていたのだから、ホントにすごいとしか言いようがない。カプコン、おそるべし！

立ちガードとしゃがみガード

ガードとは、相手の攻撃を防御する手段。2D格闘ゲームの場合は、相手と反対方向に方向ボタンを押しっぱなしにするだけでいい。キミが操作しているキャラが左側にいて相手が右側にいるのであれば、方向ボタンの左を押せばいい。押しているあいだは防御になっているので、このあいだはどんなに攻められても基本的に体力は減らない。

左方向だけを押しているガードは"立ちガード"といい、相手がしゃがんで足元を攻撃してくるような下段攻撃以外はすべてガードできる。これに対し、斜め左下方向を押してガードする"しゃがみガード"はその名のとおり相手の攻撃をしゃがんでガードするもので、上段攻撃だけでなく下段攻撃もガードできる。だったら、ずっとしゃがんでいればいいんじゃないの？　なんて思う人もいるだろう。

ところが、格闘ゲームの世界には"中段攻撃"なるものが存在する。これは2D、3Dともある攻撃部位なのだが、読んで字のごとく、お腹のあたりを攻撃するものだと思ってくれてかまわない。詳しくは攻撃に関する章でじっくりと説明するが、ここで覚えてほしいのは、中段攻撃は立ちガードで防御できて、しゃがみガードしていると食らってしまうという点である。ここでよく考えてほしい。たとえば、中段→下段という攻撃が連続できたらどうするか？　ガードは立ち→しゃがみと切り替えなければならない、ということなのだ。左ページの下の図では飛び込み攻撃と中段攻撃を分けているが、どちらもしゃがみガード不可攻撃。つまり、相手の飛び込み攻撃時には立ちガードを、つぎの下段攻撃はしゃがみガードで対応しなくてはならないのである。

おわかりいただけたであろうか？　相手はガードばかりしているキミに対し、ガード方向を惑わせてダメージを与えようとしているのだ。これに対して、相手の飛び込み攻撃には必ず立ちガードをして、それ以外はしゃがみガードをする……ということをちゃんと行わなければならない。これができるようになるだけで、ダメージを受ける割合がグッと減るはずだ。ただ、これを逆手にとって飛び込み時にはわざと何も攻撃せず、着地していきなり下段攻撃を出すなんていうことを相手は仕掛けてきたりもするので、必ずしも万能ではない。もちろん、飛び込んできた相手には積極的に攻撃を仕掛けていくべきなのだが、いまは飛び込み攻撃から下段攻撃を確実にガードできるようになればいい。

ガードしてもダメージを受ける技

⬇多段必殺技をガードしてるシーン。



必殺技 必殺技はガードしても体力を減らされるものがほとんど。今後もこの路線でいくのか？

投げ技 ガードしてても投げ技は食らう。投げられた瞬間にコマンドを入れると投げ抜けできるものも。


⬆しゃがみでも投げられてしまう。

ガードをしていても体力は減らされる

ということは、このガード方法さえ覚えれば、絶対に体力を減らされることはないから、引き分けはあっても負けることはないんじゃないか？　なんてそんなうかつなことを考えたりしたら、それは非常に甘い。初代『ストⅡ』が登場したときから、この対策はキチンとできている。

まずは投げ技。これは相手がガード中であろうと、ポイっと投げられてしまう。しゃがんでいようが立っていようが同じだ。投げられた瞬間にこちら側もコマンドを入れれば投げ抜けして回避できる、なんていうシステムもいまどきの格ゲーではあったりもするが、それはあくまでも「投げられる！」とわかっているときに初めて可能なのであって、ふつうはそれほどとっさに反応できるものではない。

さらに、必殺技をガードするだけでも体力は減っていく。ガードせずに直接食らったときは尋常ならざる減りかたをするが、ガードしてもホントに少しだけではあるが確実に減ってしまうのだ。これを回避するには、その攻撃そのものに当らないようにジャンプしたりダッシュしたりするしかない。

ともあれ、ガードは万能ではない、ということもしっかり覚えておいてもらいたい。

といったところで行数も尽きた。次回ももう少しガードについて説明したいと思う。

今号の復習
立ちガードとしゃがみガード、それぞれの特性を覚えよう！

次号予告
ガードを覚えろ②
めくり

連載スタート記念！

ドリームキャスト2000 対戦格闘カタログ

ドリームキャストで発売されている対戦格闘ゲームをまとめてみたぞ！　こうして並べてみると、どれもこれもホントに名作だ！　ちなみに、12月いっぱいまでに発売されるものも含まれている。12月8日現在で未発売のものはその発売日も明記してあるのでチェックしてくれ！

ヴァンパイアクロニクル for Matching Service

カプコン　4800円(Dダイレクト専売)

ボタン仕様：6ボタン(弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ)

『ストⅡ』シリーズと並ぶカプコンの人気シリーズ。ヴァンパイアや狼男といったダークストーカーたちが闘いをくり広げる。通常技を連続でつなげていくチェーンコンボが非常に気持ちよく、テンポのいいゲーム展開となっている。

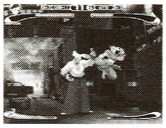


カプコン VS. SNK

カプコン　5800円

ボタン仕様：4ボタン(弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ)

カプコンとSNKという対戦格闘2大メーカーによる夢のオールスター作品。ゲームシステムはGROOVEという形で両社のスタイルも選べるようになっている。システムは非常にオーソドックスで、複雑な操作になっていないのがうれしい。



ギルティギア ゼクス

サミー　5800円(12月14日発売)

ボタン仕様：4ボタン(Ⓟ、Ⓚ、斬り、大斬り)

キャラ人気だけでなく、そのマニアックなシステムで多くの格ゲーファンをトリコにしたゲーム。これまでの2D格ゲーのさまざまな要素を取り入れつつ、まったく新しい作品に昇華させている。前作はPS版のみで発売。



サイキックフォース2012

タイトー　5800円

ボタン仕様：3ボタン(Ⓖ、弱、強)

超能力者どうしの壮絶な闘いを、ポリゴンの3D空間を360度自由に飛びまわれることで表現している。これまでの格闘ゲームにはない新しいシステムで、その個性的なキャラクター、世界観には多くのファンがついている。

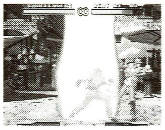


ザ・キング・オブ・ファイターズ ドリームマッチ1999

SNK　5800円(※1)

ボタン仕様：4ボタン(弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ)

アーケード版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』の移植版。タッグマッチで闘うシステムはこのシリーズが最初。ゲームシステムは『〜'98』のままだが、背景グラフィックがすべてポリゴン処理されるなどの変更が加えられている。



ザ・キング・オブ・ファイターズ '99 エヴォリューション

SNK　5800円

ボタン仕様：4ボタン(弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ)

こちらは『〜'99』の移植版。ストライカーと呼ばれる援護攻撃により、チーム編成は4人となってさらに奥深い戦術が必要となった。DC版にはオリジナルのストライカーが多数存在しており、ネオジオポケットとの連動なども話題に。



ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

カプコン　5800円(※2)

ボタン仕様：4ボタン(スタンド、弱、中、強)

週刊少年ジャンプ連載の人気コミックを大胆にも格ゲー化。"スタンド"を攻撃に絡ませることにより、ハイスピード&怒涛の連続技を決めることができる。ドリームキャスト版はアーケード版2作のカップリングとなっているぞ。



スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service

カプコン　4800円(※3)

ボタン仕様：6ボタン(弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ)

『ストⅡ』シリーズの最終形態にして、6年経過したいまでもゲームセンターで愛されている傑作。やや古さは感じるものの、対戦の駆け引きはやっぱり熱い。ゲージを次ラウンドに持ち越せる仕様に変更できるなど、いまどきの仕様にも変更可能。



スターグラディエイター2

カプコン　5800円

ボタン仕様：4ボタン(回り込み、縦斬、横斬、Ⓚ)

スペースオペラ調の世界設定でくり広げられる3D武器格闘。特徴的なシステムがプラズマフィールドと呼ばれるもので、プラズマ空間に相手を引きこみ、そのキャラ固有の攻撃を仕掛けられるというもの。ハデなエフェクトも見ごたえあり！

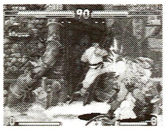


ストリートファイターⅢ ダブルインパクト

カプコン　6800円

ボタン仕様：6ボタン(弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ)

『ストⅡ』をさらに進化・発展させた『ストⅢ』シリーズ2作をカップリングしたもの。『ストⅡ』からのキャラはリュウとケンだけという大胆なバージョンアップ。相手の攻撃を無効化するブロッキングという新システムが、さらに対戦を熱くさせた。



ストリートファイターⅢ サードストライク

カプコン　5800円

ボタン仕様：6ボタン(弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ)

ファン念願の春麗の復活も含め、5人もの新キャラが登場した『ストリートファイターⅢ』シリーズ3作目。ドリームキャスト版では、ゲームシステムを自分好みに細かくセッティングできるシステムディレクションが大好評だった。

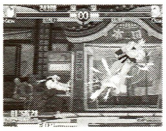


ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場

カプコン　5800円(※4)

ボタン仕様：6ボタン(弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ)

2D対戦格闘のスタンダード。ISMセレクトにより3タイプのプレイスタイルが用意されており、さらに『ストⅡ』、『ストZERO』シリーズに登場した総勢32人キャラが登場。育成や段位認定なども楽しく仕上がっており、完成度の高い1本。



※Ⓟはパンチ、Ⓚはキック、Ⓖはガードを表します。

ソウルキャリバー

ナムコ
5800円

ボタン仕様：4ボタン（Ⓖ、縦斬、横斬、Ⓚ）



ファンタジックな世界観による3D武器格闘。このゲームをドリームキャスト最高峰として挙げる人も多い。1999年夏に発売されたタイトルだが、いまだにそのグラフィックはドリームキャストの中でも1、2を争う美しさと言える。

超鋼戦紀キカイオー

カプコン
5800円（※5）

ボタン仕様：4ボタン（Ⓖ、A攻撃、B攻撃、ジャンプ）

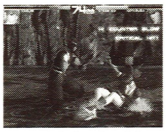


数々のアニメ・特撮のデザインを手がけてきた河森正治氏＆スタジオぬえが企画を担当。キャラごとのストーリーもいかにもなお約束で展開するのが楽しい。ゲーム中に獲得したゴールドで隠し要素を購入していくというシステムはこれが最初。

デッド オア アライブ2

テクモ
5800円

ボタン仕様：3ボタン（フリー、Ⓟ、Ⓚ）

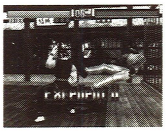


打撃、投げ、ホールド（相手の攻撃をつかんで逆に攻撃し返す）と3つある攻撃手段が三すくみの状態になっており、これが絶妙なゲームバランスとなっている。多彩なコスチュームチェンジや華麗なタッグコンボなども大きな魅力だ。

バーチャファイター3 tb

セガ
5800円

ボタン仕様：4ボタン（Ⓖ、Ⓟ、Ⓚ、エスケープ）



元祖ポリゴン格闘ゲームにしてその頂点に立つと言っても過言ではないセガの……いや、3D格闘ゲームの代表作。シリーズを通してゲームセンターで爆発的な人気となった。ドリームキャスト版はハード本体と同時発売された。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition

SNK
5800円（12月21日発売）

ボタン仕様：4ボタン（弱斬、強斬、Ⓚ、弾き）



幕末を舞台にした時代劇武器格闘。同社の『サムライスピリッツ』が一撃必殺的な緊張感あふれるものであったのに対し、このゲームでは気持ちよく連続技を入れるゲームとなっている。個性的かつかっこいいキャラも魅力のひとつだ。

マーヴル VS. カプコン

カプコン
5800円

ボタン仕様：6ボタン（弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ）



アメコミのマーヴル社とカプコンキャラのオールスター格闘。これでもか！　というぐらい、怒涛のごとく決まる連続技＆エリアルレイヴ（空中連続技）、タッグならではの多彩な連繋など、とにかく気持ちよく遊べるシリーズとなっている。

マーヴル VS. カプコン2

カプコン
5800円

ボタン仕様：4ボタン（弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ）

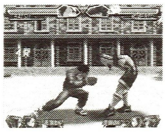


アーケード版がNAOMI基板（ドリームキャスト互換）で登場したおかげで、ゲームセンターとほとんど同時期に発売された。隠しキャラがビジュアルメモリによるドリームキャストとの連繋で出現する、というシステムが非常に斬新だった。

燃えろ！ ジャスティス学園

カプコン
5800円

ボタン仕様：4ボタン（弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ）



個性的なキャラ＆ストーリーで多くのファンをつかんだシリーズ2作目。2D感覚に近い操作感覚なので、3D格闘が苦手な人でも安心だ。ドリームキャストで作成したオリジナルキャラを、ゲーセンに持っていけるシステムがうれしい。

初心者ならオーソドックスな『カプコン VS. SNK』を！

これから対戦格闘ゲームを初めたいという人なら、どのタイトルを薦めるか……と、いろいろ考えた。どれも傑作ばかりだし、願わくば全部プレイしてみてほしい。ただ、どうしても1本を、というのであれば、ここでは『カプコン vs. SNK』を推薦したい。

このゲームは、いまどきにしてはビックリするぐらいシンプルなシステムになっている。初心者には余計と思われる複雑な操作は一切なく、純粋に駆け引きだけに集中できるのがいい。

3D格闘であれば、『バーチャ3tb』か『ソウルキャリバー』、『デッド オア アライブ2』のどれかだろう。これはビジュアル的な部分で直感的に「これ！」というのを選んでいいだろう。

個人的には『ギルティギア ゼクス』もオススメだが、正直ちょっと覚える操作が多く、初心者はちょっと戸惑うかもしれない。

おたより募集中！

というわけで、このコーナーは始まったばかり。こちらから一方的に情報を出していくスタイルでもいいんだが、人と人とのふれあいがあるからこその対戦格闘ゲームなので、みんなからのお便りを募集したいと思っている。基本的にどういう内容のものでも対戦格闘に関することであれば何でもいいのだが、それだとどういうものを送ったらいいのかわからないと思うので、予定しているいくつかのコーナーを発表しよう。

●格ゲー生みの親に聞く
格ゲーを作ってきたクリエーターのインタビュー。どのゲームを作った人にどんなことを聞いてみたいかを書いて送ってほしい。DCでなくてもオーケーだ。

●格ゲー名人列伝
巷のゲームセンターなどで「こいつ、すげーうまい！」と言われているスゴ腕ゲーマーにインタビュー。その練習方法や戦法の考えかたなど、上達に役立つ情報も交えつつ展開させていく予定。「俺がうまい！」とか「あの人をぜひ」というのがあれば、どんどん応募してくれ！

●イラスト、お便りコーナー
愛しのキャラのイラストや、対戦マナーの話題、キミがみつけた連続技、「あのキャラが倒せない」「このキャラで強くなるには？」、など、いろいろなイラストや文章ネタを募集！

とまあこんな感じだが、おたより次第ではそのコーナーだけでほかのコーナーはお休みすることもあるかもしれないので、そのへんはあらかじめご了承を！

あて先は下記まで、ドンドン送ってほしい。待ってるぞ！

あて先は……

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通DC編集部
格ゲーコロシアム係

メール：info@f-dc.com

題名は必ず「格ゲーコロシアム」としてください。

※1 ドリームキャストコレクションとして、12月21日に2800円で発売予定　※2『～ for Matching Service』バージョンがDダイレクト専売で3800円
※3 Dダイレクト専売で12月22日発売予定　※4『～ for Matching Service』バージョンがDダイレクト専売で近日登場予定
※5『～ for Matching Service』バージョンがDダイレクト専売で2001年1月18日登場予定

Data & Chart 攻略 データ&チャート

バイオハザード3 LAST ESCAPE

Tウィルス流入によって死の街と化したラクーンシティ。その市街地からU.B.C.S.のカルロスとともに路面電車で脱出し、時計塔にたどり着いたジル。時計塔の鐘を鳴らし、U.B.C.S.に救援を求めるも、追跡者の妨害にあい、ウィルスを注入されて倒れてしまう。今回は病院探索からラストバトルまでを攻略。

発売日	発売中	通信機能	対応（ホームページ、ランキング提示版）
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	12ブロック以上使用		
発売元	カプコン		
開発元	カプコン		

http://www.capcom.co.jp

カルロスとのキャラクターチェンジからラストバトルまで攻略

路面電車を動かして、市街地から時計塔までやってきたジルとカルロス。今回は、時計塔の鐘を鳴らしたあとに登場する追跡者との決戦後、カルロスにキャラチェンジしたところから攻略する。

1 ワクチン入手

カルロスにチェンジしたら女神の絵がある部屋まで行き、奥の釣り鐘を押して外に出て、道路を通って病院へ侵入。

病院では、まず"**テープレコーダー**"を入手。それをエレベーターのスイッチで使用してエレベーターを起動させる。

地下3階に行き、"**培養液ベース**"を入手。培養槽の電力を薬品の合成装置のほうに切り替え、装置に"培養液ベース"をセット。ⅠとⅢとAのレバーを下げて"**ワクチン培養液**"を入手する。

4階では、まず"**病室のカギ**"を入手。401号室の死体を調べてから、"病室のカギ"を使って402号室に侵入。判明した数字を、棚を部屋の四隅のどれかに移動させると現れる冷蔵庫に入力して"ワクチン素材"を入手。

"**ワクチン素材**"と"ワクチン培養液"を組み合わせて"**ワクチン**"を作り、ジルに与えるとプレイヤーキャラがジルに戻る。

2 ふたつの公園のカギを入手

キャラがジルに戻ったら時計塔を出て、公園の管理室のドアを"キーピック"で開け、中で"**正門のカギ**"を入手。そのカギを使って公園に入り、マップの東側の階段を降りて、その先にある"**墓地のカギ**"を入手する。

3 噴水の水を排水

西側の階段を登って噴水へ。制御盤の歯車は、上に黒、下に白を集め、左上を空きにするのが正解。ちなみに正解は、排水口にある看板を見ればわかる。

4 裏門のカギ入手

噴水の排水口から下水道を通って墓地へ。墓地の奥にある小屋へ"墓地のカギ"を使って侵入し、"**鉄パイプ**"を入手。"ライター"を使って暖炉の薪を燃やし、"鉄パイプ"を使って煉瓦を崩すと、その奥の隠し部屋へ侵入することができる。"**裏門のカギ**"はそこで手に入るぞ。

5 グレイブディガー再び

墓地に戻るとグレイブディガーが再登場する。地面から現れたところをグレネードガンなどで攻撃するのが基本的な倒しかた。だが、戦いが長引くと街灯が傾くので、2本を水たまりに倒して感電死させる方法もある。

6 廃工場へ侵入

吊り橋で追跡者が現れてライブセレクションになる。"突き落とす"を選ぶと2階から廃工場に侵入することになり、ニコライ死亡イベントへ。"飛び降りる"を選ぶと1階から侵入することになってヘリ戦イベントへと分岐。

7 電子ロックを解除

廃工場に侵入したら、1階では"**処理サンプル**"を入手したのちに、階段を降りたさきの部屋の水質チェック装置でそれを使用。3つの経路を操作してサンプルと同じ状態にする。

2階では、蒸気が出ている部屋の切り替えスイッチを順番に切り替えて、その奥にある安全システムのスイッチを押す。

両方を完了させると、処理ルームへと向かう通路の電子ロックを解除することができる。

8 カードキー入手

処理ルームに行く途中で"**システムディスク**"を入手し、処理ルーム前のデバイスでそれを使用。処理ルームに侵入するとカウントが始まり、追跡者が登場する。追跡者を倒すと"**カードキー**"が出現するのでそれをドアのデバイスで使用。時間切れになるまえにドアを開けて外に出よう。

9 ロケットランチャー入手

抜群の破壊力を誇る弾を4発射出することができる"ロケットランチャー"。これはまず"処理施設のカギ"を入手し、1階の水質チェック装置の近くにある紫外線照射装置で使用。2階の蒸気が出ている部屋から"カードキー"を使って1階へ降り、そのカギを使用すれば入手できる。

10 レーダー受信機入手

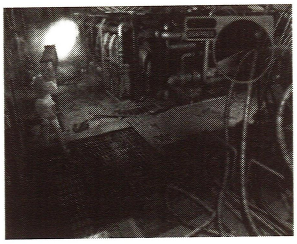
管制室へ侵入して"**レーダー受信機**"を入手。1階から廃工場に侵入した場合は、ニコライが乗るヘリが現れて、ライブセレクションになる。"ヘリに応戦する"を選べば、ロケットランチャーなどで打ち落とすことも可能。

11 ラストバトル

ヘリを打ち落とした場合はいったん通路に出てから戻り、それ以外はそのままハシゴを降りて、レールキャノンがある部屋に侵入。システムを起動させてパネルの1を押し込むと、最終形態の追跡者が登場する。追跡者は大ダメージを与えると、タイラントの死体があるほうへ逃げだすので、2と3のパネルも押し込んで、レールキャノンを発射。なお追跡者が逃げだすまえにそれを撃つとやり直しに。

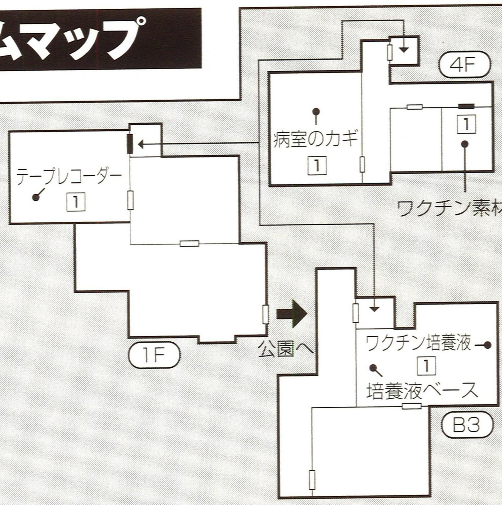
病院から廃工場までの重要アイテムマップ

ジルからカルロスにキャラクターチェンジしてから行くことになる病院。そして公園と最終決戦の場となる廃工場のマップに、重要アイテムの場所を記して掲載。廃工場への侵入経路は、吊り橋でのライブセレクションの選択によって異なり、後戻りはできない。

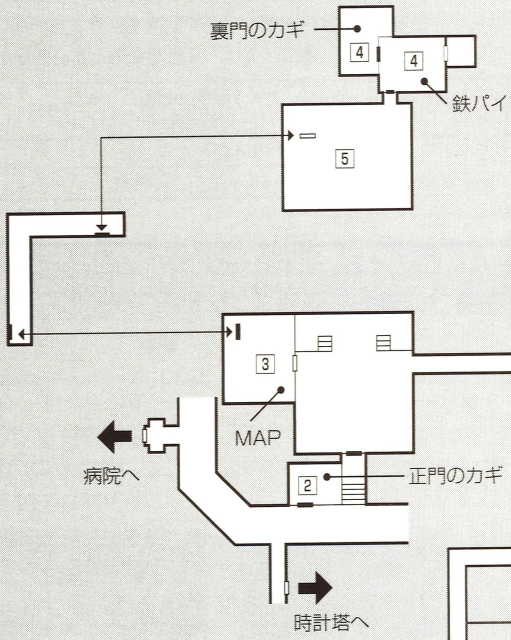


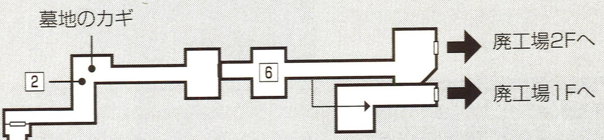
←病院から、廃工場でのラストバトルまでのマップを掲載。

病院マップ



公園マップ

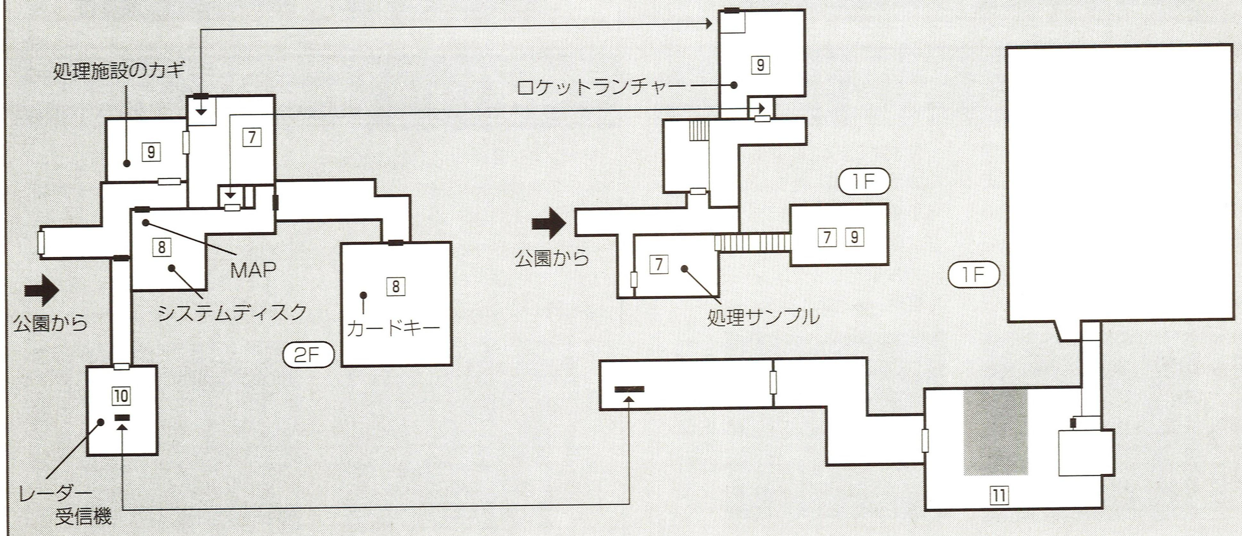




マップの見かた

白いマークのドアは最初から通行が可能で、黒いマークのドアは向こう側から開くなどの仕掛けを解いたり、カギがないと通行できない。矢印はマップどうしのつながりを示している。マップ内の数字は、今回のシナリオ攻略チャートの番号に対応。

廃工場マップ



Data & Chart 攻略 データ&チャート

エアロダンシングF 轟つばさの初飛行

今回はワクワクつばさチャレンジの後半、チャレンジ07〜10と、大ちゃっかんのステップ07〜11を攻略していく。ワクワクつばさチャレンジは格闘戦、大ちゃっかんはひとり立ちから神の領域までと、難易度がグッと高くなってくる。いままでのプロセスを活かし、しっかりとこなして一人前のパイロットを目指そう。

発売日	発売中
ジャンル	シミュレーション
価格	3800円
ドリームポイント	180ポイント
プレイ人数	1人(ネット対戦時2人)
ビジュアルメモリ	9ブロック使用
発売元	CRI
開発元	CRI
通信機能	対応(オンライン対戦、ホームページ、BBS)
対応周辺機器	アスキーミッションスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://aerodancing.dricas.ne.jp/

得点を稼ぐならココがおすすめ! "かくとうせん"のワンポイントアドバイス

チャレンジの最後を締めくくるのは格闘戦。はっきり言ってここでは「こうすれば絶対に高得点が取れる」と言い切ることができない。なんせ相手はAIが操る戦闘機。こちらの持ちうる最大の技術で対応していくしかない。



←チャレンジオススメ機体は扱いやすいF-15DJ。

ポイント算出の法則

これまでのチャレンジでは、す速くクリアーするのが高得点への道だったが、格闘戦では制限時間いっぱいまで敵機と戦い、数多くの敵機を落とすことが高得点を叩きだすための秘訣となる。無論数多く敵機を撃墜するためには、す速く敵機を落とす必要がある。

得点式	チャレンジ7〜10	
	敵機爆発	$3000\times\left(1+\frac{残り時間}{制限時間}+\frac{n}{10}\right)\div 2$
	ガン	1発ヒットするごとに50点
	ミサイル	1発ヒットするごとに125点

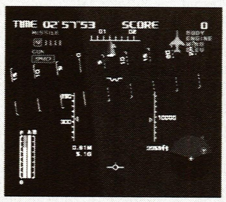
※自機が爆発せずに生き残ると+1000点

n=墜落した敵機の数

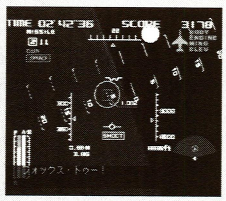
チャレンジ07

場所	Sea(マップ17)	状況	夜・晴れ
ターゲット	F-14A	制限時間	3'00"00

まずはスタートと同時にアフターバーナーオン。右旋回して赤いマーカーのターゲットをロックオンしてミサイル発射。すると目前を黄色いマーカーの敵機が通過していくので、こんどは左旋回してロックオンし、ミサイルを発射する。これで最初の2機は料理できるはずだ。そのあとは低高度で飛んで墜落を誘うのも悪い手ではない。ただし、自分が落ちないように注意すること。



➡角度が急すぎるとロックできない場合がある。

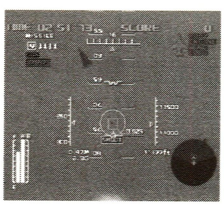


⬅ミサイルは1機につき2発ずつ撃つのが得策。

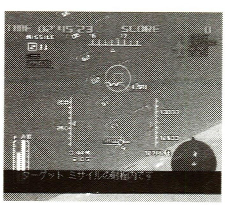
チャレンジ08

場所	Sea(マップ15)	状況	昼・晴れ
ターゲット	F-16A	制限時間	3'00"00

敵機と向かい合った状態でスタートする。敵機は自機よりも上空をこちらに向かって進んでいるので、敵機に向かって上昇し、ループしながらロックオンする。最初に黄色いマーカーの敵をロックオンできるが、すぐに撃たずに太陽を通過したあたりでミサイル発射。そのまま赤いマーカーに従って旋回し、赤いマーカーの敵機をロックオン→ミサイル発射。あとは07といっしょ。



➡ミサイル攻撃は敵機との角度が重要となる。

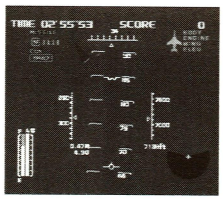


⬅2機ひと組で撃墜すると敵を倒しやすい。

チャレンジ09

場所	Sea(マップ16)	状況	夕方・晴れ
ターゲット	F/A-18C	制限時間	3'00"00

まずはスタートと同時にアフターバーナーをオンにして大きくループ。進路を反対方向(16度)に据えると赤と黄のマーカーが表示されるので、マーカーに従い両方の敵機をロックオンしてミサイル発射。そのあとは高度を5000フィート以下(理想は500から1000フィート)に保ち、出現する敵機を迎え撃っていく。夕方の海は高度の感覚が狂いやすい。つねに高度に気を配ること。



➡最初の攻撃は赤いマーカーの敵からいこう。

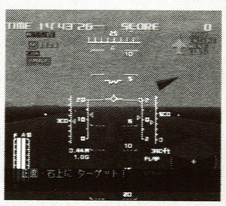


⬅夕焼けの明かりに気をとられないように。

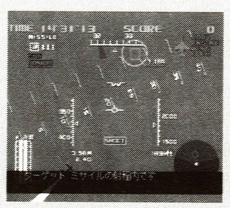
チャレンジ10

場所	Sea(マップ03)	状況	昼・嵐
ターゲット	F-15DJ	制限時間	15'00"00

チャレンジ最後の格闘戦は離陸からのスタート。スタートしたらアフターバーナーをオンにして離陸。赤いマーカーが表示されたらそのままマーカーの見える右方向へ旋回、ロックオンしてミサイルで撃墜する。黄色いマーカーの敵はヘッドオン状態で直進してくるので、ガンか旋回で後ろを取ってのミサイル攻撃で撃墜する。あとはもう自分の能力以上の力を出して戦うしかない。



➡離陸中から見えるマーカー。浮いたら旋回だ。



⬅ここの敵機はミサイルで落とすのも難しい。

ステップ07～11こそ大ちゃっかんの真髄？ "神のりょういき"に達するための完全指南

ここからは大ちゃっかんモードの解説をお届けする。かなり難易度は高くなってくるが、基本はこれまでの応用。最終進入コースに入るのが難しいだけなので、それさえこなせればどうにかなる。

ステップ9～11は設定を"しんじつ"にしなければ選択できない。

ステップ07

スタート時の状況

使用機体	F/A-18C
速　度	550ノット
高　度	1000フィート
方　位	18度
制限時間	5'00"00

空母に背を向けて飛行している状態からスタートする。まずはアフターバーナーをオンにして10秒ほど飛行し、空母へのリードを取る。そのあとエンジンパワーを65パーセントに絞り、エアブレーキをかけハーフループして進行方向を空母正面にとる。このとき、ハーフループでなくとも旋回でもかまわない。旋回する場合は右旋回のほうが最終進入コースに入りやすいだろう。コースが定まったら500フィートに高度を保ち、これまでのステップ同様に速度と高度、方位を微調整しながら空母へと進んでいこう。最後の調整がうまくいかない場合は最初のリードを大きく取ればいい。ただし、残り時間の許す範囲にしないと時間切れになってしまうぞ。



↑レーダー内の空母の表示が小さくなったら減速、ループか旋回開始だ。

ステップ08

スタート時の状況

使用機体	F/A-18C
速　度	0ノット
高　度	68フィート
方　位	35.6度
制限時間	5'00"00

空母からの発艦からスタート。つまり出てから帰ってくるまでの作業になる。スタートしたら、まずアフターバーナーをオンにする。しばらくすると空母のカタパルトから射出されるので、発艦したらハーフループ（もしくは右旋回）して方位を18度にとる。こうすることでステップ07のスタート時と同じ状況になるので、とにかくいち早くステップ07と同様の状況に持ち込もう。あとは方位18度のまま空母へのリードを取ればいい。このとき、ハーフループで進路を18度にとった場合は高度が高くなりすぎているので、途中高度を下げておくこと。あとはレーダー内の空母を見ながら距離を測り、減速→反転→着艦だ。正確な操縦を心がければ、戸惑うことはないはずだ。



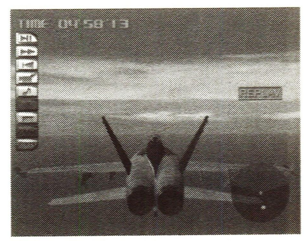
↑2度進路を変えるだけなのだが、ズレると方位が大きく変わってしまう。

ステップ09

スタート時の状況

使用機体	F/A-18C
速　度	約650ノット
高　度	約1600フィート
方　位	約18度
制限時間	5'00"00

ここからは設定を"しんじつ"にしなければ選択できないだけに、難易度もかなり高い。エンジン停止、ヘッドアップディスプレイも表示されないので、感覚だけを頼りに着艦しなくてはならないのだ。ただ、エアブレーキをかけることは可能なので、オーバースピードかな？　と思ったらジャンジャン使っていくこと。このステップはステップ07のリードを取ったあとの状況からスタートしているようなものなので、その感覚で着艦作業を進めればいいだろう。スタートしたらまずはハーフループで空母へ方位をとり、そのまま降下。降下中にエアブレーキを出してオーバースピードにならないようにすること。あとは方位、高度を微調整しながらアプローチだ。



↑いきなりカンペキに着艦しようと思わず、何度も反復練習しよう。

ステップ10

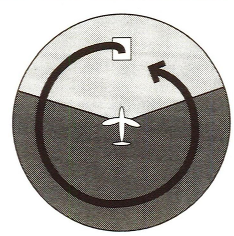
スタート時の状況

使用機体	F-14A
速　度	約800ノット
高　度	約600フィート
方　位	約36度
制限時間	1'00"00

初めてのF/A－18C以外での着艦。スタート時正面に空母が位置しているが、かなりのオーバースピード状態なので、そのままの着艦は不可能。さらに制限時間も1分と短く、ゴチャゴチャやってるヒマはないのだが、じつはそんなに難易度は高くなかったりする。

スタートしたらまずはエアブレーキをかけ、そのまま右（または左）旋回する。空母を正面に捉えるころには速度も200ノット以下になるので、そのまま最終進入ルートに入って着艦してしまおう。50秒程度で着艦できるはずだ。唯一コワいのは夕方で視界が悪いので、旋回中に高度が落ちて墜落してしまうこと。高度に影響しないようにキレイな旋回を心がけるのが美しい着艦のコツ。

最終進入ルートの入りかた



←矢印はレーダー内の空母の動き。クルリと回って着艦だ。

ステップ11

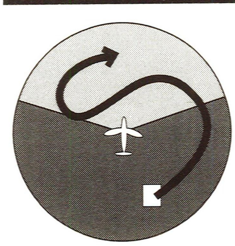
スタート時の状況

使用機体	F-4J
速　度	約600ノット
高　度	約1600フィート
方　位	約18度
制限時間	5'00"00

最後はいちばん操作にクセのあるF－4J。エレベーターとウイングにもトラブルがあり、効きが悪くなっている。トラブルの程度はスタート時ランダムで設定されるのだが、大・中・小の3段階ほどに分けられるようだ。程度の判断は、スタート時勝手にロールする度合で見極めよう。着艦しやすいのは中か小。ただ、小だとオーバースピードになる恐れがある。そのときはエアブレーキで調整しよう。

まずスタートしたら右旋回開始。レーダー作動範囲の左端に空母マークが移動するまで旋回したら、切り返して左旋回。正面に空母を据えれば最終進入コースに入ることができる。そのころには200ノット程度まで速度も下がっているので、微調整しながら着艦だ。

最終進入ルートの入りかた



←矢印はレーダー内の空母の動き。S字に操縦すればいい。

記事担当からの声　ここで隠し機体の出しかたを教えちゃおう。"つばさのコレクション"に収録されている全作品を再生すると、F/A－18CBAが手に入る。使えるようになりました、のひと言もなく使えるようになっているので、条件を満たしている人は確認してみよう。まだ出てない人はフラグを確認して、まだ見ていないものをすぐ見よう。（ヒゲ太）

Data & Chart 攻略 データ&チャート

CHARGE'N BLAST

発売されたばかりの3Dシューティングである本作。もっとも熱くなるのは、人によってはスコアアタックだったり、クリアータイムの短縮だったりすることだろう。しかし今回の攻略では、そのどちらが目的でも、最高位を獲得できるように、各種データを含むステージクリアーのためのアドバイスを大紹介していく!!

発売日	発売中	通信機能	未対応
ジャンル	シューティング	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	4800円		
ドリームポイント	280ポイント		
プレイ人数	1〜2人		
ビジュアルメモリ	5ブロック使用		
発売元	シムス		
開発元	CRI		

http://www.sims.co.jp/

ハイスコア、ノーコンティニュークリアーを目指す秘技を伝授!!

高得点を叩き出すために必要なコツやスペシャルボーナスの条件などを左ページで、最速クリアーを達成するための手助けとして、ミッション4までのアイテム出現場所を右ページにて網羅している。また、今作の開発者が記録した参考記録も掲載。指針にしてほしい。

開発者の記録	1Pモード最高得点（HARD）
タイムアタック 300'88	173126点

攻撃方法ごとのダメージ量

与えるダメージではニコラスのロックオントピドーだが、効率を考えるとジョンのマルチプルロケットがおすすめ。また、敵をまとめて倒すほどスコアは跳ね上がることと、単体の敵を倒したときにいちばんスコアがもらえる武器は、シングルロケットであることも覚えておこう。

攻撃方法	メーター回復速度(1/60秒)	メーター赤(レベル1)	メーター黄(レベル2)	メーター緑(MAX)	使用キャラ
シングルロケット	80	80	160	240	ジョン、パメラ、ニコラス
ロックオントピドー	100	90	180	270	ジョン、パメラ
ロックオントピドー(ニコラス用)	90	150	300	500	ニコラス
マルチプルロケット	150	70	140	210	ジョン
マルチプルレーザー	100	50	100	200	パメラ
グレネード	130	100	200	300	ニコラス

ザコ敵のヒットポイント量

2Pモードでは、敵を最後に倒したプレイヤーに得点が加算される。仲間がダメージを与えてくれた敵を横取りで倒すことも重要だぞ。



ギル	MISSION 2&3
HP 1P	300
HP 2P	500



ノミ型	MISSION 1
HP 1P	100
HP 2P	200



ゼル	MISSION 2&3
HP 1P	120
HP 2P	270



羽虫型	MISSION 1
HP 1P	150
HP 2P	350

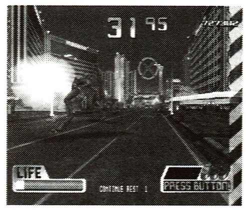


ガーゴイル	MISSION 4
HP 1P	320
HP 2P	480

戦いをうまく進めるための基本戦術

出鼻をくじく

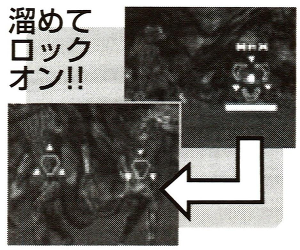
敵が出たら、弱い威力の武器でもいいので、まずは1発弾を当てたい。弾が当たれば敵は食らいモーションを出すので、その隙に大ダメージの武器で攻撃すればよいのだ。



⬆弾が当たると敵はひるむ。この隙につぎの攻撃だ！

溜めてから狙う

ロックオンしてからチャージを始めると、威力を溜めて発射するまえに、たいがいロックオンが切れてしまう。なのでまずはチャージをすませてから、す速くロックオンして攻撃するようにしよう。



溜めてロックオン!!

各ステージのスペシャルボーナス条件

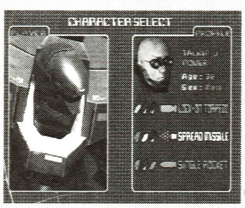
各ミッションごとに用意されている特別ボーナスの条件は右表のとおり。またスペシャルボーナスをすべて取り、出現した敵を全滅させると、さらにパーフェクトボーナスとして50000点が手に入る。

ボーナス条件	得点
MISSION 1	
ノーダメージクリアー	10000
卵ひとつにつき	800
全部破壊	16000
最大点数	**26000**
MISSION 2	
ノーダメージクリアー	15000
発電所を守りきる	10000
発電所1ダメージ	8000
発電所2ダメージ	6000
最大点数	**25000**
MISSION 3	
ノーダメージクリアー	20000
味方救出成功	20000
採掘場を守りきる	6000
採掘場1ダメージ	2000
最大点数	**26000**
MISSION 4	
ノーダメージクリアー	25000
味方を生き残らせる	20000
最大点数	**45000**

さらに極めたい人向け、隠し要素大公開!!

①新キャラ追加(1)
1Pモードで、難易度は関係なしにどのキャラでも1回クリアーすると、"トーキン・J・マウアー"が加わる。

②新キャラ追加(2)
1Pモードノーマル以上で、トーキンを含む全4キャラでクリアーすると、"リサ・マツシタ"が加わる。



⬆トーキンの特殊攻撃は発射後に散弾し、多くの敵にダメージ。

③新モード追加
タイムアタックモードでハイスコアを出すと、ボタンの組み合わせによって7種類の武器が使える"エキストラタイムアタック"が追加される。

④おまけビジュアル
1Pモードをノーコンティニューでクリアーすると、エンディングのときにオマケとして、ネイティブモーションアニメを見ることができる。

MISSION 1 THE CITY OF NEST

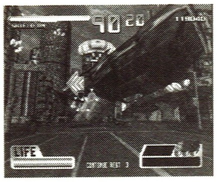
開発者BEST TIME 15'76

最速クリアーを狙うなら、ジョンとパメラのマルチプル系武器を使おう。敵出現のまえにチャージをすませておき、現れたら即ロックオンして発射！ のくり返しで楽勝だ。

ノミ型×6
▼
ノミ型×11
▼
羽虫型×3、ノミ型×2
▼
羽虫型×3、ノミ型×5
▼
ボス登場!!

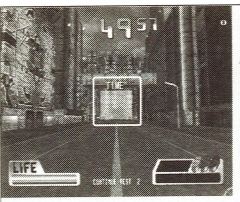
★対 バグ

バリアー発生装置は頭。マルチプル系の武器で頭を中心にロックオンし、弾を発射するだけで問題なく勝てるボスだろう。



←ボス戦開始後は、この車をすぐに回避だ。

★アイテムの在り処（計3つ）



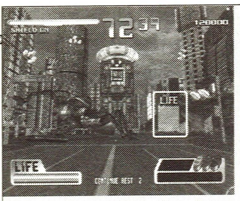
←いちばん奥のビル。シングルロケットで狙おう。

エネルギーセル



←いちばん奥、向かって左の光っていないビル。

エネルギーセル



←陸橋の奥にあるビル。まずは陸橋を破壊せよ。

アーマーリペア

MISSION 2 PARTY ON THE BEACH

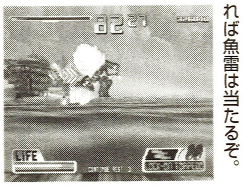
開発者BEST TIME 50'56

海の中から飛び出してくるゼル以外、厄介な敵はいない。そのゼルは、飛び出してからプレイヤーを噛み付く直前までおびき寄せ、シングルロケットで倒すのが簡単。

ゼル×9
▼
ギル×5
▼
ゼル×5、ギル×4
▼
ボス登場!!

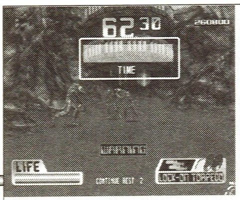
★対 レプティリアン

バリアー発生装置は喉。遠くにいるので狙いにくいが、マルチプル系でしつこく喉をロックオンして攻撃しよう。バリアー除去後は、ロックオントピドーで水中から攻撃するのが楽だ。



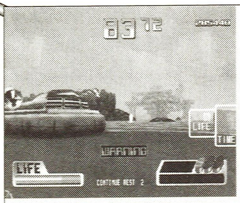
←敵が弾の軌道上にいれば魚雷は当たるぞ。

★アイテムの在り処（計3つ）



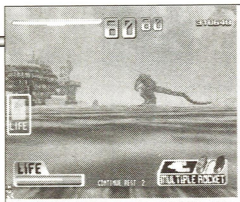
←3階建ての研究所の、2階出窓部分を破壊。

エネルギーセル



←画面右端のドラム缶と、その奥に見える岩山。

エネルギーセル&アーマーリペア



←発電所の左下のあたりに小さく見える岩山。

アーマーリペア（※）

※まえの場面で入手していると登場しない。

MISSION 3 UNDER PRESSURE

開発者BEST TIME 32'48

まさに水を得た魚のごとく攻撃を仕掛けてくるが、基本的にロックオントピドー以外は効かない。遠くの敵には当たりにくいので、ここでもおびき寄せ作戦を使おう。

ゼル×6
▼
ギル×7
▼
ボス登場!!

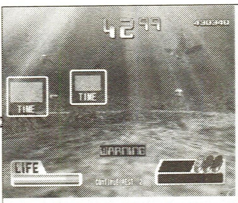
★対 ヘクトパス

バリアー発生装置はお尻のあたり。ボス登場後、すぐにそこへ照準を合わせ、ロックオントピドーをくり返し発射するのだ。遠くに退かれ、魚雷を出されると厄介。連射あるのみだ!!



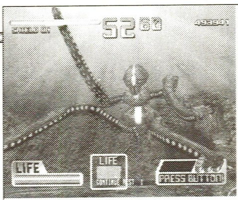
←チャージするよりも、ここでは連射が重要。

★アイテムの在り処（計3つ）



←左に見える、左上と右上に尖った残骸の中だ。

エネルギーセル×2



←ボスのちょうど真下あたりにある小さい岩山。

アーマーリペア

味方を救助せよ！

途中で仲間がふらふらになりながら採掘場から登場してくる。救出に成功すると、水上へ退避していくイベントが流れる。



MISSION 4 DESIRE TOWN

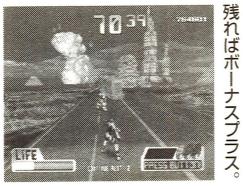
開発者BEST TIME 76'10

縦横無尽に飛び回るガーゴイル。す速く動くので的を絞りにくいが、攻撃を仕掛けてくる瞬間、わずかにそのそぶりを見せる（手元が光る）ので、そのタイミングを見逃さず左右に回避し、シングルロケットやグレネードで一気に倒そう。

ガーゴイル×4
▼
ガーゴイル×6
▼
ガーゴイル×4
▼
ワーム幼虫
▼
ボス登場!!

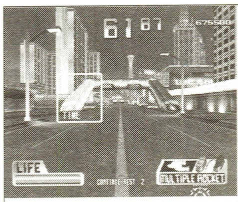
★対 ワーム成虫

バリアー発生装置は腹のあたり。もぐっても地面を見れば出現位置がわかるので、つねに先回りして攻撃すれば問題ないはず。



←最後まで味方が生き残ればボーナスプラス。

★アイテムの在り処（計3つ）



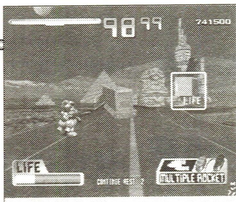
←歩道橋左側の階段。照準を合わせておこう。

エネルギーセル



←遠くに見える赤くて高いタワー。根元を狙え。

エネルギーセル



←右に見えるスフィンクスの奥にある遺跡の中。

アーマーリペア

ゲームメーカーのホームページに迫る!!

うぇぶさいとなう

Web Site Now

第6回 ランド・ホー！

このご時世にあって、いまや企業にとってあたりまえとなった感のあるホームページ。人に見てもらえるように楽しいコンテンツを提供するためにはどうすればいいのか、と試行錯誤する企業も多い。今回は何よりもホームページにおもしろさを追求するランド・ホー！に取材を敢行したぞ。

ユーザーも作り手も自由に楽しめるようなホームページ作りを心がける

ある穏やかな昼下がりのこと、編集部員にっし～が本コーナー担当・Fのもとにやってきた。そして言うには、「このゲームメーカーのホームページ（以下HPと略す）おもしろいで～」。

にっし～といえば編集部きってのインターネットフリークとして知られ、本コーナーでは知恵袋ともいえる存在。おもしろいHPを嗅ぎつける能力は1級品なのだ。そこでFはさっそくにっし～が教えてくれたHPを覗いてみることにした。

一見してFは驚いた。飲み屋の情報に、麻雀の武勇伝に川を見た日記……？　とてもゲームメーカーとは思えないコンテンツの数々だった。

「これが本当にゲームメーカーのHPなの？」

その瞬間「これは取材せねば!!」という強烈な欲求がFの中に沸き起こり、やもたてもたまらずに受話器に手を伸ばしていたのだった。かくして、FはこのHPのメーカーであるランド・ホー！を取材に出かけたのだ……。

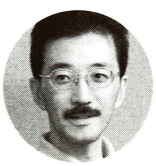
TODAY'S GUESTS



塚本昌信：代表取締役にしてウェブ制作担当でもある。ランド・ホー！の心の支え的存在でもある（たぶん）。彼によれば靴を見ればその人のすべてがわかるそうなので、会う機会があったら靴に気をつけてください。



近藤智宏：お酒をこよなく愛するディレクター。『パンツァー・ドラグーン』シリーズの産みの親として知られる。静かな中に知性が光る……が、酒の飲みすぎのため日々尿酸値に悩まされる。



中村篤彦：麻雀をこよなく愛するディレクター。セガではサターン版『デイトナUSA』など数多くのレースゲームを担当する。役満に対する情熱には並々ならぬものあり、生涯ですでに78回の役満を上がっているとか……。

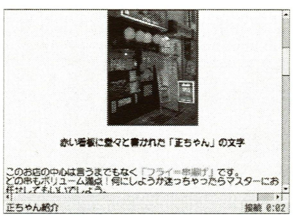
気分はテレビのバラエティー番組

さて、本コーナーのファンには余計な注釈かもしれないが、ランド・ホー！というのはセガから今年の7月に発売された『ダビつく～ダービー馬をつくろう！～』（以下『ダビつく』と略す）の開発元である。ランド・ホー！にとっては、『ダビつく』がドリームキャスト参入第一弾となるのだが、厳密にいうとスタッフにとって『ダビつく』がドリームキャスト最初の作品というわけではない。というのも、主要スタッフは以前セガに所属しており、超有名作品を手がけたことのある、優秀なクリエーターばかりだからである。じつは、ドリームキャスト本体と同時発売された『ペンペントライアイスロン』を開発したのも、彼らランド・ホー！なのである。

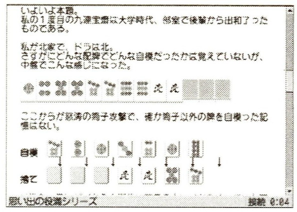
と、前置きが長くなったところで、さっそくランド・ホー！のスタッフにお話を伺うことにしよう。今回取材に応じていただいたのは、代表取締役にして、ウェブ担当でもある塚本昌信氏、ディレクターの近藤智宏氏と中村篤彦氏の3名である。

── HPはいつくらいから始めたのですか？

塚本　今年の2月からです。ちょうど『ダビつく』の情報を公開し始めたころで、ユーザーの方に『ダビつく』の情報を見てもらえる場を確保しておかなければならないという思いから始めました。まあ、まえまえから、会社を作った以上はHPを立ち上げなければと思ってはいたんですが。



⬆近藤さんの"プリン体的飲み屋MAP～蒲田・梅屋敷編～"。体にいい飲み屋がわかります。



⬆役満に取り憑かれた男、中村さんによる"～役満幻想～"。麻雀牌の絵をダウンロードするほどの入れ込みよう。

── それにしても一風変わったHPですよね（笑）。企業のHPとも思われないのですが、どういった経緯で始めたのですか？

塚本　ありきたりのがイヤだったんですよ（笑）。HPを立ち上げるにあたっては、それこそいろいろな企業のHPを見たんですが、そのほとんどが二度と見る気になれなかった。会社説明もいいですけど、資本金とか従業員数なんて1回見れば十分ですからね。せっかく作ったからにはやっぱり見てもらいたいし、では「何を見てもらえるんだろう」って考えた場合に、だったら、自分たちのやりたいものをやればいいだろう、という話になったんです。

近藤　感じとしては、テレビのバラエティー番組みたいなものですよね。それぞれが思い思いに好きなコンテンツを持ち込んで、"ランド・ホー"というテレビ局で放送するという。おもしろがってくれる人がアクセスしてくれればいいかなと思います。

── ということは、人気がなかったら打ち切りとかですか？

塚本　それも考えたんです。みんなのコンテンツがそろったら人気投票をして、1週間に1回くらいの割合で発表したりとか。そのうち実現したいとは思います。

中村　なんでもありがランド・ホーのカラーでもありますからね。みんな好きにやってます。

BSの発言はほとんど消しません

塚本　で、最近好評なのが和田（ランド・ホー！のチーフプログラマーです）の"香川調査隊"なんです。会社の近くを流れている呑川という川の模様を毎日紹介するというコーナーなのですが、けっこ

うたくさんの方に見ていただいているようですね。

中村　毎日更新されていますしね。

塚本　毎日やっているのはえらいよね。僕もネットをやっていて、「さて、見にいくか」というHPは、やっぱり毎日更新しているところですからね。

── "毎日更新する"というのは人気のあるHPの基本なのかもしれませんね。

塚本　あと、方針としては当初から一方通行にはしたくなかったですね。せっかくのインターネットなんだから、やり取りができたほうが楽しいじゃないですか。

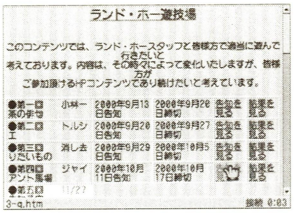
それで、具体的にはBBSに力を入れたり、ネタ投稿コーナーを設けたりしています。

近藤　ゲームソフトを売るというのは一種の客商売なんで、直接声を聞く機会を持ちたいというのはあります。『ダビつく』でもロムから直接ＨＰに感想をアップできるようにして、できるだけ敷居を下げるような工夫をしています。まあ、BBSに関しては荒れたりするという問題もありますが……。

塚本　うちはBBSに関しては、ユーザーのコメントを消すことはないですね。露骨な誹謗中傷とか、明らかに間違ったことでもない限りは消さないです。たとえ『ダビつく』の間違った情報が載せられても消さないですし。

── え、それはなぜですか？

近藤　『ダビつく』に関しては、想像して楽しむ部分がありますので、ユーザーさんがどう思おうと自由かなと。間違いを指摘するのは興ざめな部分もあるんです。



⬆みんなが参加できる"ランド・ホー遊技場"。決まったテーマに対してファンからコピーを募るという内容。

── それにしても自由度が高いHPですね。

塚本　とにかく自由にやってもらいたいんです。インターネットという自由な環境で規制をすると逆につまらなくなる。サイトの運営者が規制をするというのはすごくイヤですから。自分がBBSで書いて消されるとイヤじゃないですか。うちのHPは送り手も受け手もなるべく自由に楽しんでもらいたいと思っています。

そういう意味では、ぼくたちとしては、みなさんの要望にできるだけ応えていきたいと思っています。「誰々にこういったコンテンツを作ってほしい」という要望があれば、あっさり作っちゃうかもしれないですよ（笑）。

Special News!!

今回の取材が縁で、ランド・ホー！のHPにわがファミ通DCのコンテンツを載せていただけることになりました。開始は本誌の発売日に合わせて12月8日（金）からです。内容は見てのお楽しみ（とっても楽しい内容を予定しています）。みなさんぜひ一度覗いてみてくださいね。



⬅けっして前衛芸術ではありません。このようなノリのよいみなさんにより、楽しいHPが生み出されていくのです。

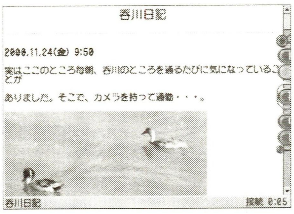
●ランド・ホー！のホームページ●

http://www.landho.co.jp/

オススメコンテンツ 1　呑川調査隊！

ただいまランド・ホー！のHPで一番人気のコンテンツがこちら。東京大田区を流れる一見何の変哲もない呑川の調査報告書なのだ。ただの川ではないという気がして調査隊が結成されたとのことなのだが（隊員1名）……。

「川の様子を毎日追いかけて楽しいことでもあるの？」と疑う方もいるかもしれないが、さにあらず。周辺にはおかしな現象が頻出。ユリカモメが大量発生したり、死んだ魚が浮いたりと（これはふつうか）、なかなかひと筋縄ではいかない川なのだ。呑川の毎日の模様が、愛情を持って追いかけられているこのコンテンツ。キミョーな楽しさに満ちています。



⬆日々の呑川の様子を追いかけたコンテンツ。やはりヘンな川なのかも。



➡問題の呑川。こうしてみるとなんてことはない、ふつうの川に見えるのですが……。

オススメコンテンツ 2　ダビつく

現在ランド・ホー！唯一のゲームソフトである『ダビつく』。HP設立当初の目的のひとつが「『ダビつく』の情報を紹介する場を確保したい」（塚本氏）というだけあって、このコンテンツは欠かせない。基本的なゲーム情報を押さえてあるのはもとより、コアな競馬ファンのための役に立つ情報が満載なのだ。とくにオススメは『ダビつく』のプロデューサーによる"担当Mのサラブレッド・ラインナップ列伝"。どの馬が強いかを野球のラインナップになぞらえて紹介するという趣向のおもしろいコンテンツだ。

また、『ダビつく』BBSも見逃せない。いろいろな情報は手に入るし、質問には開発者がしっかり答えてくれるしで、輪を広げるにはうれしい場だ。『ダビつく』は、まだまだアツイぞ！



➡本HPの肝ともいえる『ダビつく』情報はもちろん充実なのだ。

ウラワザ紹介　塚本の21世紀論

さて、このように楽しいランド・ホー！のHPだが、代表取締役にしてウェブ制作者でもある塚本氏のコーナーがないことを不思議に感じた方も多いことだろう。そう、塚本氏のコーナーは存在する。もともとは本HPの目玉コーナーだったのだが、ある事情によりいまは隠しコンテンツとなっているのだ。そこで今回は特別に本誌読者に塚本氏の隠しコンテンツ"塚本の21世紀論"の見かたを紹介する。ただし、この方法はパソコンユーザーしか利用できないのでご注意を。

その方法とは、①ランド・ホー！のHPへ行き、"コミュニティー"を開く。②ツールバーの"表示"→"ソース"を選択し、ソースを開く。③ソースのいちばん下にあるURLにアクセスする。というもの。どんなページかは見てのお楽しみ。

ゲームクリエーターの妻の日記

連載第18回

11月14日(火)

息子が幼児教室（4時間預かってくれるので、このときだけが私のパラダイスタイム）に行っているあいだに、顔のあか取りエステへ。

出産後、太ったことばかりに気をとられ、鏡もろくに見ていなかったら、いつの間にかシミ・ソバカスが大量に発生。イヤ〜ン、こんなのオバちゃん体型どころか、まぎれもなく全身オバハンやん。キャー。

こらヤバイわ、と思っているところに"顔のエステお試し2000円"というチラシが入っており、絶好のタイミングと安さにつられ、すぐ申し込んだのである。

通常なら10000円、と書いてあったとおり、念入りにマッサージされ、すっぴんでもピカッと頬が光るほどに仕上がる。さすがに効果てきめん！　う〜ん、もうすぐ三十路……、イヤでも、そろそろ顔に時間とお金をかけないといけないトシなのかしらん……と悩む。

それより「今日はママきれい」な〜んて言われちゃったりして……とちょっと期待してお迎えに行くと、もちろんそんなことはなく、代わりに先生に呼びとめられる。

「じつは今日、お友だちをたたくことが頻繁にあったんです」

えっ？　なんですって？　一瞬にして顔がこわばる。いままでやられることはあったが、加害者になるなんて初めての経験である。

先生いわく、今日のメンバーは息子より年下の1歳児が多く、その子たちに手がかかったので、「かまってほしい」というサインだったのだろう、とのこと。さらに、誰もが通る道で、これも成長過程のひとつだから気にすることはないし、むしろ活発になってきた証拠なので喜ばしい。とはいえ、人をたたくことはよくないことなので、それだけは家でもしっかり教えてあげてください、とのこと。

う〜〜ん。

いろいろとフォローされても落ち込むもので、母親としての接しかたが悪かったのだろうか、とこれまでの自分を振り返ってみる。

そうだ。昨日いつまでたっても寝てくれず、何をするのも「イヤイヤ」言うから、ブチぎれて鬼ババアみたいに怒ってしまったよなぁ。そうそう、お風呂でも……、あっ、夕飯のとき……と思い起こせば湯水のように、つぎからつぎへと反省材料があふれ出す。あぁ。

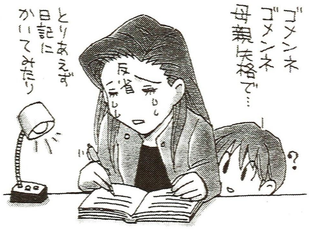
"育てたように子は育つ"の言葉がお経のように耳元でこだまする。くぅ〜、みつを〜、あんたの言うとおりだよ〜。来年は"相田みつを日めくりカレンダー"でもトイレにかけよう。

って、そういうことじゃなくて自覚だよな。自覚。だいたい、顔のあか落としてるヒマあったら、母親として磨かないとなぁ……。はぁ〜。

すっかり落胆しているところに、彼が帰宅。一部始終を話すと「そうだよ。おまえのそのヒステリックな怒り声聞いたら、誰でも、えっ？　虐待してる？　って思うよ」と言われる。

ガーン。そんなぁ……。

少しは慰めてくれるのかと思いきや、逆に責められてしまう。母親失格？　家庭崩壊？　あぁ、息子よ、こんなオカンでごめんね……。



そんな折り、新聞に載っていた"児童相談センター"のことを思い出す。「子供がかわいくない」という相談が最近そこに多く寄せられているそうで、とにかくひとりで悩まないで電話して、と書かれてあった。

よし、電話してみよう。いやっ、でも息子のことをかわいくないなんて思ったこと、一度もないしなぁ……。なんか、ここに電話したら、自分が"ダメ母"って認めたことになりそうだしなぁ……。

——と、ただ電話するだけなのにさんざん迷い、そういや中学時代に好きな子に電話するときって、いまみたいに電話の前でモジモジしたなぁ〜、と淡い記憶が蘇り、っていうかそんな思い出に浸ってる場合か！　だからアカンねん、と自分をたしなめ、思いきってダイヤルする。

40歳くらいの高めのやさしい声で、第一声は「どうしました?」であった。「あの〜、子供がお友だちを殴るんです、初めてなんです」と言うと「まぁ。成長してるのね。ぜんぜん気にすることないわよ」と言われる。自分が原因だと思う旨を伝えると「怒ったあとはお互いにっこりできてるでしょ。だったら大丈夫。そんな、神様じゃないんだから……。おかあさんも人間だもん、怒って当然よ」と言ってくれる。

くぅ〜、かぁちゃ〜〜ん！　と、その人の胸に飛び込んでワンワン泣きたい気分であった。その後も、すべての悩みに明朗活発に答えてくれ、すっかり気持ちが楽になる。



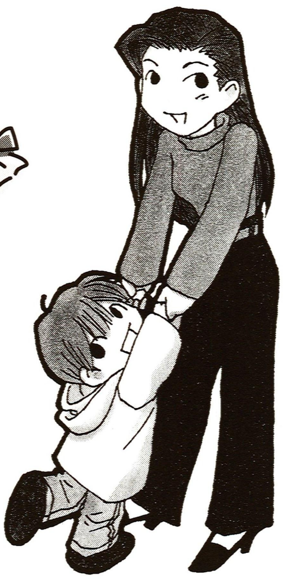
何度もお礼を言い、切ろうとすると「最後にひとつだけ伺っていいかしら?」と向こうから言われる。うわっ、名前と住所を聞いて"虐待の恐れのある母"としてリストアップされるんやわ、とか、夫婦仲がいいかどうかを調べて、こういう母親の実態調査か？　などと勘ぐっていると、「この電話はどこでお知りになった?」であった。ズコッ。

「読売新聞です」と答えると「はい、わかりました。じゃぁ、いつでも何かあったら電話してくださいね」と言って切る。ふぅ〜。

最後は意外な拍子抜けであったが、電話してよかった。やはり悩みは心に溜め込むもんじゃない。これを読んでくれている読者の方も、育児で悩んでいる人は少ないと思うが、いじめとか進路のことで深刻になっていたら、誰でもいいから誰かに相談することをお勧めする。

最近読んだ本で、中谷彰宏＆木村政雄（吉本興業常務）の『「アホ」になれる人が成功する』の中に、「アウトプットするからインプットできる、売れている芸人ほど新しいネタをつぎつぎと作っている、吐き出す物を作ることが人間の生きかたとして大事」といったことが書いてあって、なるほどな〜、と妙に感心したのだが、正にそのとおりだと思う。さっきの"悩み"とは少しニュアンスが違うけど、苦悩も不満も、それこそウンチも、何でも溜めたら調子が悪くなるのでよくないと思う。

で、とりあえず悩みが解消したいま。つぎにアウトプットしないといけないのは、たっぷりついた体のお肉？　顔のシミ？　う〜ん、どっちも早くおさらばしたいよ〜。



飯野由香（いいの ゆか）

スーパーワープ、飯野賢治氏の奥様。不規則だけじゃなく、とんでもなく多忙な飯野さんのよき（たいへんな）妻として家庭を支える。大阪出身の明るい由香さん。

編集部担当のつぶやき

ところで、このコーナー読んでくださっているみなさん、由香さんが、本当に読んでいる人がいるのか不安がっております。励ましや感想など書いて必ずお便りお願いします。抽選で最低10名さまに年賀状にてのお返事を書かせていただきます。今回の特別企画の締切は12月15日(金)必着。住所、氏名、年齢の明記もお忘れなく。送り先は、いつものように〒154-8528 (株)エンターブレイン・ファミ通DC「ゲークリの妻・特別企画係」まで。

セガ・アミューズメントテーマパーク『ジョイポリス』

JOYPOLIS 情報局

SEGA®

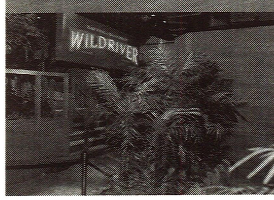
全国6店舗のジョイポリス。その最新情報などをお届けするコーナー。今回は東京ジョイポリスのリニューアル情報だ。

東京ジョイポリス12月2日ついにリニューアルオープン

このコーナーでもお知らせしていたように、東京お台場の東京ジョイポリスが去る12月2日(土)にリニューアルオープンしたぞ。いままでの施設コンセプト"It's a love story"を継承しながら、さらに幅広い方々に支持されるようにと大胆なリニューアルを実施したのだ。東京ジョイポリスを構成している4つの要素"驚き"、"興奮"、"恐怖"、"安らぎ"に加えて、"スポーティ"という新たな魅力を追加して、よそゆきでオシャレに楽しむゴージャスさとふだん着感覚で気軽に楽しむカジュアルさを同居させることに成功した。訪れる人、楽しむ人によって、さまざまなジョイポリスの表情を見ることができるのだ。とくに光と映像で演出するエントランスは一見の価値アリ。キミもぜひ遊びにいってみよう。

ニューエントランスもお目見え！





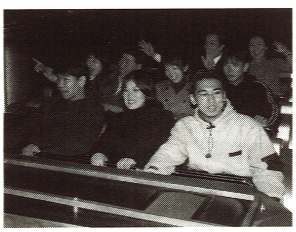


↑➡リニューアルによって、新しい姿を見せるエントランスをはじめ、東京ジョイポリスを遊び尽くそう！

新アトラクションも好評稼働中！

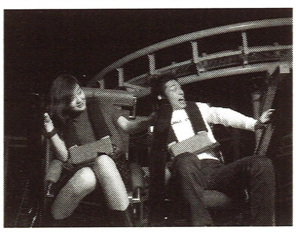
リニューアルにともない5つの新アトラクションが登場。絶叫アトラクションが充実しているぞ。とくにスカイダイビングの疑似体験ができる『ビバ！スカイダイビング』をはじめ、横向き型コースター『スピードボーダー』など、いままでにないスリルを味わうことができるのが特徴だ。また、映画化された『弟切草』のホラーアトラクションも登場！

激走～ワイルドジャングル



↑ジャングルをオフロードカーで疾走するツアーから無事帰還できるか？

スピードボーダー

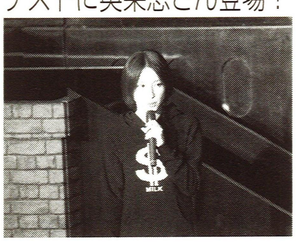


↑ボード系のスピード競技をモチーフに登場した新感覚アトラクションだ。

新アトラクション『弟切草』完成披露

2001年1月27日(土)に公開される映画『弟切草』を題材に、ウォークスルータイプのホラーハウスとして登場した、アトラクション『弟切草』。この制作発表会が、12月1日に映画の主演女優でもある奥菜恵さんを迎えて行われたぞ。このアトラクションの感想を「本当に怖かったです。いままで体験したお化け屋敷の中でいちばん怖かった。オススメです」と話してくれた。

ゲストに奥菜恵さん登場！

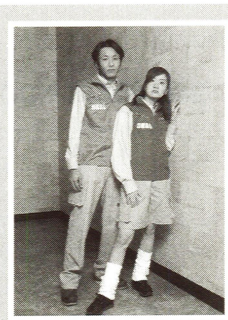


↑会見で語る奥菜恵さん。「映画もぜひ見に来てください」と話していたぞ。

リニューアルにともないスタッフユニフォームを一新

おしゃれなこのユニフォームデザインはアパレルメーカー・BEAMS！

スタッフのユニフォームデザインを刷新。大手アパレルメーカー"BEAMS(ビームス)"ブランドの"ユニフォームサーカスビームス"によるオリジナルデザインを東京ジョイポリスの新スタッフユニフォームとして採用したのだ。



■JOYPOLIS INDEX■

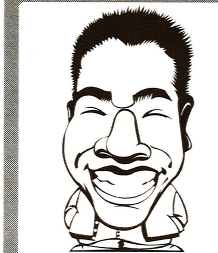
梅田ジョイポリス	TEL 06・6366・3647(代表)
岡山ジョイポリス	TEL 086・232・8790(代表)
京都ジョイポリス	TEL 075・365・8778(代表)
東京ジョイポリス	TEL 03・5500・1801(代表)
福岡ジョイポリス	TEL 092・272・2248(代表)
横浜ジョイポリス	TEL 045・623・1311(代表)

 ※イベントの内容・実施時期などは予告なく変更される場合がございます。あらかじめご了承下さい。

あらゆるゲーム業界の常識を分析！

テレビゲーム 最強の方程式

株式会社ゲームサイエンス
代表取締役社長
小川智章



ゲームサイエンティスト。セガでゲームの全業務を経験した実践的マーケッター。
http://www.gsgs.co.jp

第9回 ゲームストーリーの方程式

（ 1＋2＝あ ）

造反劇のあっけない結末

前回冒頭で米大統領選に触れた。ゲーム専門誌で政治の話もないだろうと思ったのだが、意外に反響があったのには少々驚いた。

そのときにも日本の政治を揶揄しておいたが、またしても私たちをガッカリさせてくれる事件があった。先日の内閣不信任決議だ。

加藤紘一議員が自民党所属にもかかわらず森内閣の不信任に賛成するという"造反劇"。だが投票当日加藤の欠席が明らかになって、世間の喝采は罵倒に変わった。

本人は「名誉ある撤退」と虚勢を張ったが、「敵前逃亡」「リーダー失格」など、そのレッテルに今後彼は苦しむことになろう。

森内閣への支持率の低さが、加藤議員への期待感の高さとなり、その高さはそのまま位置エネルギーとなって、その後の落胆をより大きなものにした。

さらにその結末が、当日まで誰にも予想し得ないものだったから、衝撃は増幅されたのである。

物語に必要なふたつの"伏"

このように日常にも、小説・映画・ドラマ、もちろんゲームにもストーリーがある。

そしてストーリーの受け手はこれまでの流れの中で、象徴的なシーンを線で結んでその後の展開を予想している。

このとき書き手の務めは、受け手の予想する展開を"いかに気持ちよく合理的に裏切るか"にある。

展開が受け手の予想と大して違わなければ、「奥行きがない」「平板なストーリー」ということになってしまう。

一方あまりにムチャな展開をすれば、「不自然」「そんなバカな」「つじつまあわせ」などの酷評を受けてしまう。

ストーリーに必要なものとは、受け手が安心して身をまかせることができ、かつ「いつどこで予想外の出来事が起きるのだろう」とワクワクさせることのできる、そんな"起伏"である。

そしてもうひとつ。よくできたストーリーの多くは、受け手がそれまでの展開を振り返ったとき、「あのシーンにはそういう意味があったのか」と納得させる力がある。

縦横に伏線を張り巡らせ、ときにはさりげなく、ときにはわざとらしく提示しておくのだ。

大ヒットした映画『シックスセンス』が好例だ。見ていない読者のために多くは述べないが、最後の意表をつく展開によって、これまで見てきたさまざまなシーンが突然結びつき、またその各シーンの持つ意味までもが心の中で書き替えられていく。

"起伏"と"伏線"。ほかでは得がたい快感がそこにある。

方程式の謎を解く

今回の方程式はこれを象徴的に数式化したもの。最強の方程式史上初の"何も代入しない"式だ。

小学校1年生でも知っている1+2の答えが、1とか3になるのは受け手の予想の範囲内。XやYで受けるのも算数の範疇。

数字でも変数でもない"言葉"、それも数式にもっとも馴染まないであろう"ひらがな"だからこそ受け手に大きな疑問符が生まれる。

これを受け手が納得できるように"語る"のが、いわゆる"ストーリーテラー"の腕の見せどころである。

ちなみにこれまで毎号このページを読んでくれていた貴方は、今回の方程式を見て「あれ？　いままでと違うな」と思ったはず。そう、それが狙いだったのです。

ゲームストーリーの足かせ

さて、ここまでは"ストーリー"についてのごくごく一般論。ではゲームにおけるストーリーについて考えてみよう。

テレビゲームはそのかなり初期からストーリーへのアプローチを行ってきた。その萌芽は家庭用テレビゲーム以前の『スペースインベーダー』にすでに見られ、『ゼビウス』で完成を見る。

しかし、テレビゲームのストーリーにはほぼ絶対的な足かせがあることをご存じか。

じつはテレビゲームでは"悲劇的結末を語れない"のだ。

プレイヤーがエンディングにたどり着くまでには数十、数百回のゲームオーバーを体験する。そのかん難辛苦を乗り越えたプレイヤーにはご褒美としてハッピーエンドを用意せざるを得ないのである。

"所詮は他人事"と割り切って見られる映画や小説とちがって、ゲームの主人公はプレイヤーと一体不可分のものだ。だから悲劇的結末でプレイヤーを納得させ、続編も買いたくさせるなどということは非常に困難だ。少なくとも私の知るかぎり、これに挑戦した例はあっても、商業面も含めて成功した例はない。

若きゲーム作家の悩み

つまり、ゲームのストーリー作家の悩みとは、最終的にハッピーエンドで終わらせなければならないという巨大な制約の中で、プレイヤーの予想をどう裏切るか、どう楽しませるかというという点に尽きる。

問題は最初からそれを放棄してしまっている作品がけっして少なくないことだ。

「お姫さまがさらわれたのだから、助けに行く」「親を殺した相手を捜し、旅に出る」のは一向にかまわないのだが、けっきょく助け出して、仇を討って、おしまいというものだったら、私は物語としての評価はできない。

エンディングをむかえたプレイヤーの心に感動をもたらすことはできないだろう。「お約束だから」で納得できる人だけを相手にするのなら、この業界に未来はない。テレビの時代劇のように静かな下降線をたどるしかないのだ。

そう、ゲームの『水戸黄門』化、『遠山の金さん』化はすでに始まっていると言ってもいい。

このままでは大衆のこころを捉える新たなブランドが生まれなくなり、残った数少ないブランドも固定客の自然減とともに減退していくだけだ。

新たな地平を切り開くもの

かつてテレビゲームはポリゴンという技術革新により、カメラワークという武器を得た。それ以前とは比べようもないほど、ストーリーをドラマティックに語れるようになったのだ。

しかしこれ以上のハードの革新的進化は当面望めそうもないし、ゲームシステムにも閉塞感がただよい始めている。

「おもしろいゲームがない」という囁きが大合唱に変わりつつある。そんななか、ゲーム業界に活性化をもたらすのは、ゲームの特性と制約を理解したうえでまったく新しい展開を創造できるストーリーテラーの誕生なのかもしれない。

How to オンライントレード

ゲーム世代におくる 株式投資入門

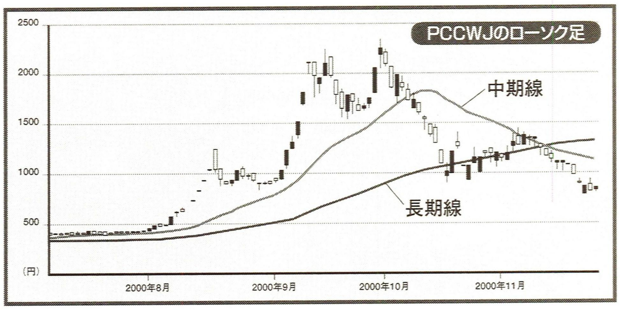
株式市場では毎日のようにいろんな事柄が起こり気が休まる暇もない。最近はそれが病みつきになってきた。資金がなくなるまでは株を続けることになりそうだ。

TXT SIN（オカルト荒沢）

確率で株価の動きを予想 －チャート入門中級編 その③－

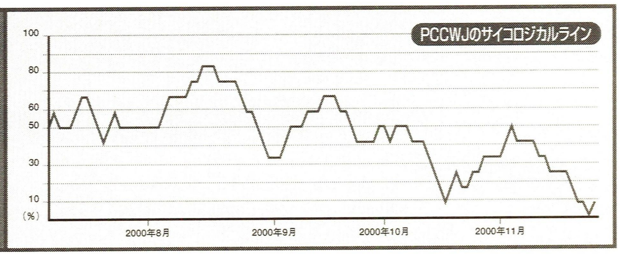
株式市場は定説が通じない場所だ。PERなどのファンダメンタルがよくて、企業業績のわりに株価が安くても、一向に株価が上がらない銘柄もあれば、PER200倍なんて銘柄が上がり続けることもある。それはテクニカルでも同じで、ゴールデンクロスした銘柄でも一向に上がらないことはよくある。"買った銘柄は下がり、売った銘柄は上がる"という諺があるが、おそらく株をやったひとなら誰もが経験することだろう。そのためというわけでもないが、市場には確率で株価の動きを予想しようとするチャートもある。今回はそのうちの代表的なふたつを紹介しよう。

サイコロジカルラインは、単なる確率をもとにしたチャートだ。前日比で値上がりした日を勝ち、値下がり日を負けと判断し、ここ数日間でどれだけ勝っているかをチャートにする。負けが続けば勝ちになる確率が高いというわけだ。移動平均乖離（かいり）率は、移動平均線から株価がどれくらい離れているかをチャートにしたもの。移動平均より高い（低い）株価ほど、反転する確率が高いと予想するわけだ。確率で予想といわれると信じがたいが、どちらも株価が急激に変化した銘柄は、いずれ反発するという市場の経験則から編み出されていて、間違っているとはいえない。これだけで判断するのは危険だが、指標のひとつとして参考にするのにはいいだろう。



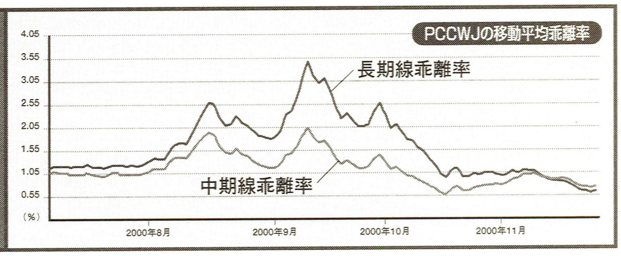
サイコロジカルライン

値上がり日を勝ち、値下がり日を負けとして、数日間で勝ちが何パーセントかを計算して表にしたチャート。勝ちが続けば負けの確率が高くなるというわけだ。



移動平均乖離率

異常に高く（低く）なった株価は必ず修正されるという考えで作られたチャート。株価が、移動平均線とどれくらい乖離、離れているかをパーセンテージで表示する。



ゲーム会社株価動向

会社名	株価	前回比
セガ	1170	+396
ソニー	8240	-100
任天堂	16470	-1860
ナムコ	2825	-55
コナミ	7770	-1070
カプコン	4100	-190
スクウェア	3300	-870
エニックス	3650	-400
コーエー	3650	+100
バンダイ	4450	+500
アトラス	830	-80
アスキー	652	-123
PCCWJ（ジャレコ）	999	-111

※株価は12月1日の終値、前回比は11月16日の終値との比較です。

実録 オンライントレード実践日記 セガ株暴騰!! 上昇相場の始まりか？

今週の相場の話題は何といってもセガだろう。以前、赤字決算で690円まで売りこまれたあと800円まで反発したが、その後は目立った動きもなく株価は下降気味だった。しかし、11月27日に781円で始まり855円で終わると、翌日はいきなりストップ高をつける。上昇する材料は見当たらず、BBSではマイクロソフトがセガを買収するという噂が流れ出す。翌29日もストップ高で1055円、出来高は200万株を超える。この数は、ここ半年で最高値だった。30日はもっと凄い。買い気配150万株以上で始まり、出来高0でストップ高1255円を達成。セガが1000万台規模を出荷するモトローラの携帯電話にソフトを供給すると報じられた日だった。けっきょくこの日は1202円で終了。出来高は600万株に膨らんだ。さて、私自身の株だが、じつはセガの親会社であるCSKを1540円で700株購入していた。買った翌日にセガの暴騰を受けてストップ高し、そのつぎの日に2100円で売却。3日で約35万円の儲けを手に入れられたのだ。セガにはありがとうと言いたい。

損益状況

スクウェア	3300円×100株
現金	111万6389円
合計	1446389円(+64万6389円)

※カッコ内は元手80万円との比較

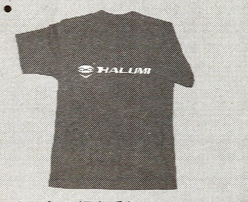
Present

●応募のしかた●

雑誌についているアンケートはがきに、必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入してください。住所、氏名、電話番号など、記入漏れがないように注意してください。できるだけ、感想メッセージも書いてね。なお、今号の当選発表は2月9日号（1月19日発売）で行います。

応募の締切
12月21日（木）消印有効

1.『L.O.L.』Tシャツ



『L.O.L.』の超貴重なHALUMIロゴの入った赤いTシャツ！

2名様

2. メモリーカード4X



ビジュアルのない4倍容量のメモリーカードをプレゼント。

3名様

3.『ギルティギア ゼクス』ソフト



超熱い対戦格闘がついに登場。アーケード以上に熱く闘え！

3名様

4.『SONIC SHUFFLE』ソフト



友だちといっしょに遊べるパーティーゲーム。ひとりでも。

3名様

5.『探偵紳士DASH！』ソフト



本格ミステリーアドベンチャーがついに登場。探偵気分を満喫。

3名様

6.『PHANTASY STAR ONLINE』ソフト



ネットワーク対応RPGで、世界の仲間といっしょに冒険しよう。

3名様

11/24号の当選者【敬称略】

1.『L.O.L.』QUOカード
東京都　濱名美穂
神奈川県　落合杏子
神奈川県　浅野晃路

2.『セガテトリス』ソフト
千葉県　中村隆也
東京都　舩石太郎
京都府　梅田貴広

3.『マリオネットハンドラー2』ソフト
静岡県　佐藤　稔
兵庫県　滝井浩明
岡山県　芥田識信

4.『パワースマッシュ』ソフト
北海道　山本　悟
茨城県　片根正康
東京都　吉江能亜

5.『バイオハザード3LAST ESCAPE』ソフト
北海道　野本竜矢
兵庫県　小林　弘
徳島県　嘉勢山美香

6.『メルクリウスプリティ』ソフト
福島県　吉田貴勝
大阪府　服部典玄
兵庫県　三井戸静香

※プレゼントの発送は、発表後2～3ヵ月かかります。ご了承ください。

ファミ通DC12月22日号アンケート

はがきの書きかた

アンケートハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人（会社）の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏には、ファミ通DCで徹底攻略をやってほしいゲームのタイトルや、やってほしい企画を書いてください。

アンケートハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読みとれない場合がありますので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。プレゼントの希望商品の番号はひとつだけ記入してください。なお、プレゼントの当選者は2月9日号で発表いたします。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか？
右の表から選んでください（いくつでも）。

2 今号のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか？
右の表から選んでください（いくつでも）。

3 学校・学年もしくは職業をひとつだけ選んで答えてください
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.公務員　15.自営業　16.主婦　17.フリーター　18.その他

4 あなたの持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト　2.サターン　3.プレイステーション　4.PS one　5.ニンテンドウ64　6.スーパーファミコン　7.ファミコン　8.PCエンジン　9.メガドライブ　10.ゲームボーイ　11.ゲームボーイカラー　12.ネオジオポケット　13.ネオジオポケットカラー　14.ワンダースワン　15.ワンダースワンカラー　16.パソコン　17.プレイステーション2　18.その他

5 あなたがこれから欲しいと思うゲームマシンはどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト　2.ポケットステーション　3.PS one　4.ニンテンドウ64　5.64DD　6.ゲームボーイカラー　7.ネオジオポケットカラー　8.ワンダースワン　9.ワンダースワンカラー　10.プレイステーション2　11.ニンテンドーゲームキューブ　12.ゲームボーイアドバンス　13.XBOX　14.パソコン　15.とくにない

6 あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。（いくつでも）
1.ファミ通DC　2.週刊ファミ通　3.月刊ファミ通ブロス　4.アルカディア　5.Vジャンプ　6.ドリームキャストマガジン　7.電撃ドリームキャスト　8.ゲーム批評　9.電撃王　10.コロコロコミック　11.その他

7 あなたが本誌でやってほしい企画などを書いてください。

8 これから発売されるドリームキャストのソフトで購入予定のものを3つ書いてください。

9 いままでに買ってよかったと支持するドリームキャストのソフトをひとつ書いてください。

10 あなたがドリームキャストに移植してほしいソフト名（～シリーズは不可）、機種をひとつ書いてください。

11 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

1	ファミ通DC EXPRESS	32	櫻新報
2	水口日記。	33	WE ARE DC SUPPORTERS
3	ソフトランキング	34	ドリサポ
4	SONIC ADVENTURE 2	35	たたかえ!!　業界ゴロ
5	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	36	I ♥DC
6	新作ゲームクロスレビュー	37	格ゲー コロシアム
7	PHANTASY STAR ONLINE	38	バイオハザード3 LAST ESCAPE
8	サカつく特大号　Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	39	エアロダンシングF 轟つばさの初飛行
9	デイトナUSA2001	40	CHARGE'N BLAST
10	ハンドレッド ソード	41	うぇぶさいとなう
11	サンバDEアミーゴVer.2000	42	ゲームクリエーターの妻の日記
12	カードキャプターさくら　知代のビデオ大作戦	43	ジョイポリス情報局
13	MAGIC：The Gathering	44	テレビゲーム最強の方程式
14	探偵紳士DASH！	45	How to オンライントレード
15	エアロダンシングi	46	プレゼント
16	ギガウイング2	47	でじこのまいブラ
17	ガンスパイク	48	ドリームキャストダイレクト通信
18	エンジェルプレゼント	49	ドリームライブラリオフィシャルガイド
19	プリンセスメーカーコレクション	50	ネット対応ソフトガイド
20	FISH EYES　Wild	51	セガガガ連載　セガガガーン
21	バトルビースター	52	エルドラドゲート連載　エルドラドゲート通信
22	女性が語るプロデューサーのお仕事～トークLive! in 神戸から～	53	ドリームスタジオ連載　できるかも？
23	Everything　スマイルビット	54	ルーンジェイド連載　ひよっこ酒場
24	L.O.L.～Lack of Love～	55	DCグッズランド
25	青の6号 歳月不待人－TIME AND TIDE－	56	SEGA CONSUMER HISTORY
26	パワースマッシュ	57	HI-TECH ARCADE WORLD
27	SONIC SHUFFLE	58	WORLD WIDE DC
28	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	59	シーマンファイル
29	バスラッシュドリーム～エコギアパワーワームチャンピオンシップ～	60	Pickup New Release
30	Never7～the end of infinity～	61	Software Schedule
31	ネッパチⅣ、Ⅴ@VPACHI	62	特別付録　最新2大格闘攻略ガイドWinter2000

どうもありがとうございました。
※ご記入の内容により、弊社より商品／サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

ファミ通DCネットゲーマー

ドリームキャストに関連したネット上の旬の話題や、ネットに対応しているDCソフトの解説、さらにオススメのホームページまで、ドリームキャストのネット活用法を幅広く提示していくコーナーだよ。

でじこのまいブラ

"毎日楽しく使える、自分だけのブラウザー"を意味する『まい(毎日・My)ブラ』シリーズ。その第1弾となる『でじこのまいブラ』の基本システムを紹介するぞ。

発売日	12月14日発売予定	発売元	イサオ
ジャンル	インターネットブラウジングゲーム	開発元	イサオ
価格	2480円	通信機能	対応（ブラウジング、メールなど）
ドリームポイント	60ポイント	対応周辺機器	VGAボックス
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	6ブロック使用		



『でじこのまいブラ』は、『デ・ジ・キャラット』のキャラクターの魅力を全面にフィーチャーした、ブラウジングゲーム。"インターネット"と"でじこと〜く"のふたつのモードで構成されていて、インターネットで楽しんだホームページや受信したメールの内容に応じて、でじこと〜くでキャラクターたちのいろいろなおしゃべりが楽しめるようになっている。ブラウザーの機能は『ドリームパスポート3カスタム』と同等だぞ。



➡ネットの利用状況が、と〜くに反映されるのだ。



⬅タイトル画面でネットかでじこと〜くを選択。



⬅でじこたちのと〜くは多数用意されているぞ。

おなじみの4人がいつでもお相手

登場キャラクターは4人。ネット時には音声で操作ガイド、でじこと〜く時にはゆかいなおしゃべりを聞かせてくれる。操作ウインドーも微妙に違うのだ。

でじこ



ぷちこ



うさだ



ぴよこ



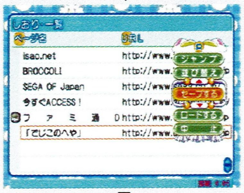
でじこと〜くのヒント① しおり編

しおりの追加



でじこと〜くの展開に影響するひとつ目の要素は、インターネットモード時の"しおり"。まずはホームページを見ているときに、Rメニューで"しおりに追加"を選択しよう。

しおりをセーブ



いま見ているページのしおりが一覧に追加されたら、さらにRメニューで"セーブする"を選び、しおりをビジュアルメモリに保存。そのあとネットを切断して、でじこと〜くに入ると……。

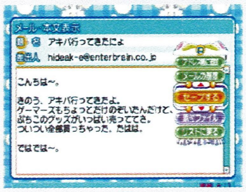
話題が増えてる！



保存したしおりの話題に関連した、新しい話題が増えていることがあるのだ。ゲーム関連のしおりならゲームの話題というように、多数の話題が用意されているので、いろいろ試してみよう！

でじこと〜くのヒント② メール編

メールを読む



でじこと〜くに影響するもうひとつの要素は"メール"。まずはネットに接続してメール画面へ行き、"新着メール"の確認→"メールを読む"を選択。ふつうにメールを読もう。

メールをセーブ



メールの内容を表示中にRメニューの"セーブする"を選択し、メールをビジュアルメモリに保存すればオーケー。しおり同様、保存したメールの内容に応じて話題が増えることがあるぞ。

Network Soft

いよいよ発売間近、続報第3弾！

スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service

発売日	12月22日発売予定	発売元	カプコン（D-DIRECT専売）
ジャンル	格闘アクション	開発元	カプコン
価格	4800円	通信機能	対応（通信対戦、BBSなど）
ドリームポイント	240ポイント	対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるパック、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	3ブロック以上使用		

カプコンのマッチングサービス対応ソフトの最新作、『スーパーストリートファイターⅡX』が、今月末にいよいよ発売される。アーケード版の完全移植はもちろんのこと、前号で紹介したDC版オリジナル要素なども盛り込まれた期待度満点のタイトルだ。3回目の紹介となる今回は、本ソフトの最大の魅力である通信対戦、マッチングサービスの情報を中心にお届けしよう。アーケード版で慣らした人も、新たなネット対戦の世界に飛び込んでみよう！


←マッチングサービスならではの高速回線で快適プレイ。


←鍛え抜いたテクニックを全国レベルで試してみよう。

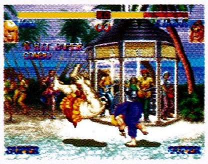
トレーニングモードも入ってより充実！

DC版のオリジナル要素として、アーケード版にはなかったボーナスステージが追加されたことは前号でお伝えしたとおり。さらに、格闘ゲームではお馴染みのトレーニングモードが加わったことが明らかになった。スーパーコンボが無制限に変更できたり、相手の操作をCOMや人間に自由に変更できるなど、実践的な練習にはもってこいの内容になっている。


↑キャラの状態なども細かく設定できる。


←連続技の練習には最適。スパコンを決めまくれ。


↑ネットワークモードをはじめ、全部で4つのモードがある。


➡スパコンゲージをつねにフルの状態にもできる。

手順は簡単、通信対戦を楽しもう

マッチングサービスの対戦にかかる手順は、基本的にこれまでに発売されたタイトルとほぼ同様。さほど難しい要素はないので、接続が初めてというユーザーでも大丈夫。なお今回の『X』では、新要素として対戦後のチャット機能が追加されたのが特徴だ。

課金情報に注意！

お手軽に楽しめるマッチングサービスではあるが、やはり課金(※)は気になるもの。この画面で課金情報はつねにチェックしておこう。


←あまり熱中しすぎないように、たまにチェックしておこう。

①メインロビー

接続後はまずこのロビーへ。ここから好きなルームへジャンプだ。


➡俺より強いヤツに会いに行く！

②対戦ルーム選択

複数ある対戦ルームの中から、好きな部屋を選択。


➡友だちどうしで集まるのもアリなのだ。

③対戦ルームチャット

部屋の中では集まった人どうしで、チャットを楽しむこともできる。


➡コミュニケーションも大事にね。

④相手を検索

対戦がしたくなったら、サーバー上で相手を検索しよう。


➡自分のレベルに合った相手を見つけよう。

⑤特定のユーザーを検索

IDを入力することで、特定の入場者を検索することもできる。


➡知り合いを捜すときにはコレが便利。

⑥キャラクター選択

相手が決まったらいよいよ対戦。まずはキャラ選択だ。


➡好きなキャラを選んでいよいよ対戦開始。

⑦対戦

対戦の感覚はまさにアーケード版そのもの。快適に楽しめる。


➡正々堂々とお互い全力で闘おう！

⑧対戦結果を表示

勝敗が決まると対戦結果を表示。再チャレンジもオーケーだ。


➡ライバルを見つけて自分の腕を磨きあげろ！

※マッチングサービス使用料金について……『スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service』と『超鋼戦紀キカイオー for Matching Service』は、ネット上で対戦相手を選択したあとの通信対戦中、1分につき13円の回線使用料が発生します（KDDIから後日請求書がきます）。

燃えたぎるアツいロボ魂を叩きつけろ！
超鋼戦紀 キカイオー for Matching Service

発売日	2001年1月18日発売予定	発売元	カプコン（D-DIRECT専売）
ジャンル	格闘アクション	開発元	カプコン
価格	価格未定	通信機能	対応（通信対戦、BBSなど）
ドリームポイント	未定	対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	ブロック数未定		

カプコンのD-DIRECTタイトル第5弾。基本的な内容は以前に発売されたDC版と同じだが、マッチングサービス対応の要望が高かっただけに、期待しているユーザーも多いだろう。今回は、マッチングサービス用画面を初公開！


⬅このゲームはノリ重視。熱く戦え！


➡ほかの格闘ゲームとは一風変わったノリで楽しもう。

マッチングサービス対戦までの流れ

この『キカイオー』も左のページで紹介している『X』と同じく、マッチングサービス用の基本的なインターフェイスやシステムに大きな違いはない。こちらの『キカイオー』でもチャットが可能になっており、ファンどうしの交流もスムーズに行えそうだ。



⬆ネット対戦もいいが、たまにはホームページものぞいてみよう。楽しいコンテンツが山盛りだ。

1 接続


⬅まずは接続。ここから対戦ルームへジャンプする。

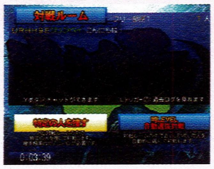
2 ルーム選択1


⬅部屋を決めて友だちと待ち合わせするのもいいかも。

3 ルーム選択2


⬅未知のプレイヤーとも積極的に対戦してみよう。

4 対戦チャット


⬅ファンどうしの交流の場。熱いハートで語りまくれ！

5 相手を検索


⬅対戦したくなったら自分に合った相手を検索。

6 プレイヤーサイド検索


⬅1P側か2P側かを選択可能。これはちょっと便利かも。

7 対戦中


⬅闘う相手を決定したらいざ対戦。激しく楽しく戦おう。

8 対戦結果



⬅対戦後には結果を表示。連勝の山を築きあげろ！

D-DIRECTクリスマスフェア開催！

クリスマスにともないD-DIRECTで期間限定フェアが開催されているのは知っているかな？　その名も"D-DIRECTクリスマスフェア"。期間中はセガ、カプコンの両社から期間限定で予約販売商品が出されるのだ。このほかにも期間限定販売の商品が登場予定だというから期待が持てるね。さらに12月22日まで応募を受け付けているアンケートに答えると、抽選で超レアなオリジナルグッズが当たるチャンスもあるぞ。

セガ D-DIRECT専売商品




予約期間は12月14日まで（数量限定）。写真はキーボード ピュアブラック（4800円）とビジュアルメモリ ピュアブラック（2800円）。どちらも12月21日発売。ともに税・送料別。

カプコン D-DIRECT専売商品

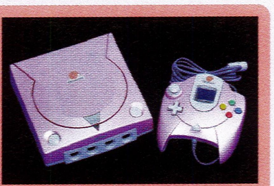


ビジュアルメモリ カプコンバージョン
➡12月22日発売予定。2800円（税・送料別）

ヴァンパイア クロニクル for Matching Service	発売中/4800円（税・送料別）
ねっとdeテニス	発売中/4800円（税・送料別）
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service	発売中/4800円（税・送料別）
スーパーストリートファイターII X for Matching Service	12月22日発売予定/4800円（税・送料別）

※カプコンD-DIRECT専売商品の予約期間は12月15日まで。クリスマス包装で発送。カプコンクリスマスカードつき。

アンケートに答えると抽選でプレゼントが当たる！


⬆ドリームキャスト本体、コントローラ（いずれもパールピンク）。セットで1名。



⬆コントローラ（スケルトンイエロー）、ビジュアルメモリ（スケルトンレッド）。各1名。

D-DIRECT予約ランキング



まだまだ人気の『PSO』がトップを独走。発売まで予約1位の座は揺るがないのではないでしょうか？　ネットワークトライアル版で遊んでいる方も多いと思いますが、ホント発売が楽しみですよね。また21世紀いちばん最初に発売されるソフト『デ・ラ・ジェットセットラジオ』が2位に入りました。オリジナルデザインTシャツがクールでかっこいいので、ぜひご予約ください。ポップな見た目とは違って歯ごたえのあるゲームですのでアクション好きな人にもオススメです。3位は"サクラ大戦コントローラ"。『サクラ』でVM、『サクラ2』でぷるぷるぱっくを手にした人は、コントローラも欲しくなっちゃうでしょ？　もちろん私も予約しますが、お金が続かないです……。

順位	ゲームタイトル	発売日	価格
1	PHANTASY STAR ONLINE	12月21日	8820円/6120円
2	デ・ラ・ジェットセットラジオ	2001年1月1日	5800円
3	サクラプロジェクト2000 サクラ大戦コントローラ	12月28日	2800円
4	サクラ大戦 Dreamcast for Internet	12月28日	25800円
5	ギルティギア ゼクス	12月14日	5220円
6	探偵紳士DASH！	12月21日	6120円
7	ストリートファイターII X for Matching Service	12月22日	4800円
8	サクラ大戦・キネマトロン花組メール	12月28日	2520円
9	サカつく特大号～J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！～	12月21日	5220円
10	燃えろ！ジャスティス学園	発売中	5220円

※表中の価格はすべてD-DIRECTでの販売価格です。消費税・送料は別途請求されます。
※予約数のデータはすべて通常版と初回限定版（あるもののみ）を合わせたものです。
※『PHANTASY STAR ONLINE』の価格は"初回限定プレス版"と"メモリーカード4×"のセット版（8820円）と初回限定プレス版（6120円）を表しています。

メガドライブとPCエンジンの名作がドリームキャストで遊べる!

ドリームライブラリ

オフィシャルガイド

12月8日更新号【公式サイト完全連動】

往年の名作ゲームをドリームキャストにダウンロードして、一定期間、レンタルプレイできるドリームライブラリ。ここでは公式ホームページと連動して、最新のサービス情報をお届け!

What's new! 日本ファルコムの名作RPG 2タイトルが登場!!

今回の新規配信タイトルは、海外生まれのイカしたアクションゲーム『カメレオンキッド』と、日本ファルコムの超人気RPG『ソーサリアン』、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の3本。おすすめは、アクションが好きな人なら文句なく『カメレオンキッド』、歯ごたえのあるRPGを求めている人には『ソーサリアン』、サクサクとRPGを楽しみたい人には『英雄伝説』で決まりじゃないかな?

ちなみに、『ソーサリアン』と『英雄伝説』はもともと、'80年代にパソコンゲーム黄金期を築いたカリスマメーカー、日本ファルコムのパソコンゲーム。同社の看板RPG『ドラゴンスレイヤー』のシリーズ5作目、6作目としてそれぞれ発売された作品で、シリーズを重ねるたびにシステムが複雑化していった最終型が『ソーサリアン』、それを踏まえてシステムを簡略に整備し、RPG本来の楽しさを見つめ直したのが『英雄伝説』とも言える。いまもパソコンなどで新作が発売されている両タイトルの原点をライブラリで体験してみては?

12月1日配信開始



カメレオンキッド

ヘルメットをかぶってさまざまなキャラクターに変身し、ゴールを目指して進んでいく痛快アクション。変身できるキャラクターは全部で9種類もあるぞ。

P136へ



ソーサリアン

キャラクターを作ってパーティーを編成。用意された10本のシナリオをプレイする、謎解きメインのアクションRPG。人気パソコン版の移植作だ。

P137へ

12月8日配信開始



ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

ファンタジックな世界設定や重厚な物語など、パソコン版で絶大な人気を博したファルコムの名作RPG。オートバトルシステム搭載で初心者でも気軽に楽しめるぞ。

P138へ

Web information

ドリームライブラリ公式サイトでは、ライブラリタイトルの実際のダウンロードサービスのほか、新規配信タイトルの情報や、読みものとしても楽しめる特集記事などを常時掲載。内容は毎週金曜日に更新されるので、欠かさずチェックしよう!



↑ドリームライブラリ関連のあらゆる情報が詰まっている公式サイト。



←毎週1本、おすすめタイトルを深く解説。

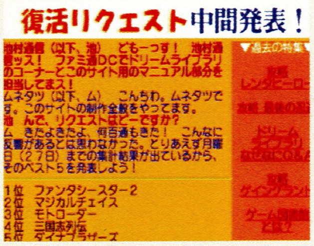


←ヒントや意見も交換できるお助けBBS。

ドリームライブラリ公式サイト

http://www.isao.net/isaogames/dl/web/

復活リクエスト結果発表!



↑本誌編集部員ムネタツと池村通信も登場。復活希望の気になる結果は?

先日、ドリームライブラリ公式サイトと当ページで告知した、"配信休止タイトル復活企画"は覚えているかな? 全国のライブラリユーザーから多数の反響があったこの特別企画、その気になる結果を、現在、公式サイト上にて発表しているのだ。発表をお伝えしているのはサイト内の"特集"コーナー。ユーザーがいちばん復活を望んでいるタイトルははたして? 気になる人は、いますぐ公式サイトへ!

ドリームライブラリのしくみ

●常時50タイトルを配信

ドリームライブラリでは、常時50タイトルのゲームを用意。インターネットなので、ユーザーは24時間いつでも好きなときに、好きなタイトルをダウンロードして遊ぶことができる。配信タイトルは毎週金曜日午前11時に1～3タイトルずつ入れ替えられるぞ。

●1泊2日で150ドリム

ゲーム1本のレンタル料金は、1泊2日で150ドリム。RPGやSLGなど長時間プレイが予想されるものは、7泊8日400ドリムのバリューコースもある。ゲーム図書館タイトルはすべて7泊8日50ドリムの特別料金だ。なお、1泊2日の場合は翌日の深夜0時までがレンタル期限。期間中は電源を切ってゲームが消えても、また何度でもダウンロードできる。

●基本操作方法の違い

メガドライブタイトルでは方向ボタン、A、B、Xボタン。PCエンジンタイトルでは方向ボタン、A、Bボタンを使用。ソフトリセットの操作も以下のように異なるぞ。

ソフトリセット方法	
メガドライブ	A、B、X、Yボタンを押しながらSTARTボタンを押す
PCエンジン	STARTボタンを押しながらLトリガーを押す

Dream Library Official Guide

Pick up! ソーサリアン

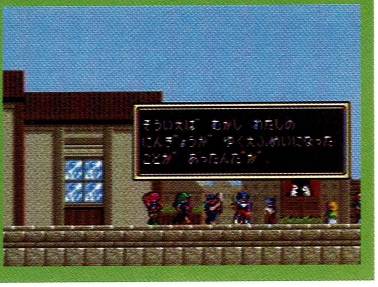
メガドライブ　セガ・エンタープライゼス 1990年2月24日発売

ジャンル RPG　プレイ人数 1人　セーブ方式 18ブロック

ダウンロード料金	
1泊2日	7泊8日
150ドリム	400ドリム

ダウンロード時間 3分50秒

(おすすめポイント!)
原典オマージュ度★★★★★
謎解き超絶難解度★★★★★
キャラ思い入れ度★★★★



オリジナルシナリオ10本の濃さ

ゲームとしての『ソーサリアン』を解説するとあまりにも長くなるので、ここでは基本概要を知っているものとして、メガドライブ(以下MD)版の特色について語ろう。

MD版はパソコン版のシステムとグラフィックのテイストをほぼそのままに移植してある。しいて違いを挙げれば、魔法を作る星の掛け合わせが異なったり、2段ジャンプが廃止(高いジャンプがラク)されているくらいだ。特筆すべきは、10本用意されているシナリオがすべてMD版オリジナルということ。舞台もダンジョン、南国、中国、人形の世界など、オムニバスRPGならではのバラエティーに富み、"冒険のネタがあればどこへでも赴く"という『ソーサリアン』の世界観を見事に再現している。

シナリオのおもしろさも、名作ぞろいのパソコン版と比較しても遜色のない練りこみぶりなのだが、惜しむらくは全体的な難易度の高さ。全体的に同じ場所への行ったり来たりが多い、特定の職業のキャラがいないとクリアーできないシナリオがある、はては謎解きそのものが難解(当時誰もが行き詰まったツインアイランズは伝説的)と、枚挙にいとまがない。敵も序盤から強いものが登場するため、さきのシナリオへ進むためには同じシナリオを何度もクリアーして(あるいは年を進める)キャラを強化せざるをえない。パソコン版と違って追加シナリオが出せないため(なにせMD版はカートリッジ)、簡単に終了させないための措置だと思われるが、このあたりは評価が分かれそうだ。

プレイする人にもよるが、バリュー期間でのクリアーを目指すなら最初から不老不死のキャラを作り、純粋に謎解きだけに集中することをおすすめする。





上級ソーサリアンでも手を焼くやりごたえ

⬆MD版最高難度の"ツインアイランズ"。サンゴを鳴らす順番を、メロディを聞いて判断しなければならないのだ。

➡最終話はそれまでに登場した人々との再会劇も! オムニバスなのに関連性のあるシナリオ構成は、ひそかにパソコン版をしのぐ要素。



ドリームライブラリ 配信タイトル一覧

12/8現在遊べる

タイトル	メーカー	ジャンル	プレイ人数	備考
メガドライブ				
スーパーバレーボール	ビデオシステム	SPT	1〜2	
重装機兵レイノス	メサイヤ	ACT	1	
ゲイングランド	セガ	ACT	1〜2	
パーティークイズ メガQ	セガ	ETC	1〜4	
モンスターワールドⅣ	セガ	ACT	1	Va
シャイニング・フォース	セガ	RPG	1	Va
エイリアンストーム	セガ	ACT	1〜2	
ザ・スーパー忍Ⅱ	セガ	ACT	1	
ゴールデンアックス	セガ	ACT	1〜2	
バトルゴルファー唯	セガ	ADV	1〜2	Va
コラムスⅢ	セガ	PZL	1〜4	
レンタヒーロー	セガ	RPG	1	Va
アウォーグ	セガ	ACT	1	50
16t	セガ	ACT	1	50
パターゴルフ	セガ	SPT	1	50
ピラミッドマジック	セガ	PZL	1	50
スーパーリーグ	セガ	SPT	1〜2	
死の迷宮	セガ	RPG	1	50
イカスぜ! 恋のどきどきペンギンランド	セガ	PZL	1	50
コラムス(ゲーム図書館版)	セガ	PZL	1	50
ハイパーマーブルズ	セガ	ACT	1〜2	50
ファンタシースターⅡテキストアドベンチャー アーミアの冒険	セガ	ADV	1	50
ファンタシースターⅡテキストアドベンチャー アンヌの冒険	セガ	ADV	1	50
史上最大の倉庫番	メサイヤ	PZL	1	
E SWAT	セガ	ACT	1	
ぷよぷよ USA版	セガ	PZL	1〜2	
ジノーグ	メサイヤ	STG	1	
イチダントアール	セガ	ETC	1〜4	
ラングリッサーⅡ	メサイヤ	RPG	1	Va
ファンタシースター 千年紀の終りに	セガ	RPG	1	Va
ベア・ナックルⅡ	セガ	ACT	1〜2	
カメレオンキッド	セガ	ACT	1	
ソーサリアン	セガ	RPG	1	Va
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	セガ	RPG	1	Va
PCエンジン				
最後の忍道	アイレム	ACT	1	
激写ボーイ	アイレム	ACT	1	
ファンタジーゾーン	NECアベニュー	STG	1	
R-TYPE Ⅰ	ハドソン	STG	1	
R-TYPE Ⅱ	ハドソン	STG	1	
ソルジャーブレイド	ハドソン	STG	1	
ボンバーマン'94	ハドソン	ACT	1〜4	
THE 功夫	ハドソン	ACT	1	
ニュートピア	ハドソン	RPG	1	Va
桃太郎伝説外伝 第1集	ハドソン	RPG	1	Va
戦国麻雀	ハドソン	ETC	1	
邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	RPG	1	Va
USAプロバスケットボール	エイコム	SPT	1〜2	
改造町人シュビビンマン	メサイヤ	ACT	1〜2	
ファイヤープロレスリング	ヒューマン	SPT	1〜4	
がんばれ! ゴルフボーイズ	メサイヤ	SPT	1〜4	

※赤字は今回登場した新規配信タイトルです。
※備考の"Va"はバリューコース(7泊8日400ドリム)可能を表します。
※備考の"50"は7泊8日50ドリムのゲーム図書館タイトルです。

Dream Library Official Guide

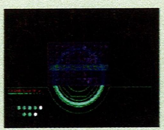
●ビジュアルメモリのセーブ方法

ゲーム中のセーブは本体に一時記憶されるだけで、そのまま電源を切るとデータは失われてしまう。以下の手順で必ずVMに保存しよう。



①ゲーム中にセーブ

まずは、ゲーム中にふつうにセーブする。この時点だとセーブデータは、DC本体に一時的に保存されているだけだ。



②ソフトリセットをかける

ソフトリセット(前ページ参照)をかけ、左の画面で"メモリーカードにセーブ"を選ぶと、VMにデータがセーブされる。



③ゲームに復帰

②の画面で"メガドライブに戻る"を選ぶと、ゲームに復帰。さきほど中断した画面からプレイを続けることができる。

※ビジュアルメモリにセーブできるのはメガドライブのタイトルのみです。

公式サイト完全連動

新規配信分3タイトルのプレイマニュアルを次ページより全掲載!!

MD

変身、変身、また変身！

カメレオンキッド

セガ・エンタープライゼス
1992年5月29日<メガドライブ>

ジャンル ACT ｜ プレイ人数 1人 ｜ セーブ方式 なし

ダウンロード料金 1泊2日 150ドリム ｜ ダウンロード時間 7分10秒

Pマークのブロックを破壊して出現するヘルメットを取ると、さまざまなキャラに変身。変身キャラは9種類。キャラごとに特性があり、空を飛んだり壁をよじ登ることができる。変身しているあいだにHPがゼロになると、もとの姿であるカメレオンキッドに戻ってしまう。さらに、その状態でHPがなくなるとミス。行く手を遮る敵を倒しながらゴール地点にあるフラッグを取ればクリアーだ。全4ステージ構成で、ラウンド数は103にも及ぶ。また、クリアーできない場合はSTARTボタンを押してギブアップすることも可能だ。

アイテム紹介	
ダイヤモンド	一定数を集めるとダイヤモンドパワーを使うことができる
ヘルメット	ヘルメットのキャラクターに変身。同時にHPも全回復する
クロック	残りのタイムが3分間加算される（最大9分59秒）
プレイヤー	残りプレイヤー数がひとり増える
コイン	コンティニューのクレジット数がひとつ増える

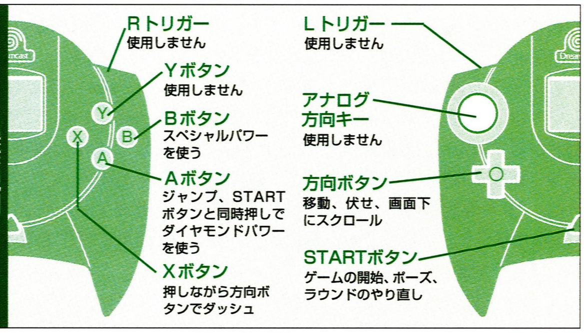
ギミック紹介	
フラッグ	ラウンドの最終地点。旗に触れればラウンドクリアーとなる
テレパッド	しばらく乗っていると、ほかの場所へ移動する
エレベーター	下から叩くとカウントを始め00になると上昇。一度上昇すると消滅

画面説明



①タイム
②ヒットポイント
③残りプレイヤー数
④ダイヤモンド数
⑤ブロック
⑥主人公
⑦アイテム

操作説明



変身キャラクター一覧

キャラクター	HP	説明	スペシャルパワー	ダイヤモンドパワー
カメレオンキッド	2	変身まえの状態。身軽に動くことができ、ジャンプして敵を踏み潰す攻撃をくり出す。この状態でHPがゼロになるとミスになる	回転ジャンプ……方向ボタンの左(右)を押しながらジャンプ。さらにAボタンを押すと、通常より高くジャンプできる	ドーム・サークル(×20)……どんな敵でも倒す デス・スネーク(×50)……敵に向かっていって攻撃
アイアンキッド	5	HPがもっとも高く強靭な肉体を持つキッド。高い壁や柱をよじ登ることができる。また、ジャンプしてブロックを壊すことも可能	壁登り……垂直の壁に向かってBボタンを連打すると、どんな障害物でも簡単によじ登ることができる	ドーム・サークル(×20)……どんな敵でも倒す エクストラ・ヒットポイント(×50)……HPが1増加
サムライキッド	3	刀で攻撃ができる接近戦タイプのキッド。ジャンプ中にBボタンを押すと下突きができ、ブロックを破壊することもできる	剣術……刀を振り回して攻撃することができる。ジャンプ中にBボタンを押せば、下突きを出すことも可能だ	サムライ・ヘイズ(×20)……敵の動きを鈍らせる デス・スネーク(×50)……敵に向かっていって攻撃
クラッシュキッド	3	サイの角を持つヘルメットで変身する。壁壊しのスペシャリストで、ほかのキッドが壊せないブロックも壊すことができる	体当たり……走ると体当たりで壁を破壊したり、敵にダメージを与えることができる	不死身(×20)……無敵になる デス・ウォール(×50)……すべての敵と壁を破壊する
アックスキッド	3	凶暴な殺人鬼と化したキッド。ジャンプ攻撃が強力で、通常ではダメージが与えられない敵を倒すこともできる。ボス敵に有効	斧……斧を投げて攻撃する。もちろんジャンプ中にも投げることができる。ただし、壁は壊せない	デス・サークル(×20)……触れた敵を倒す エクストラ・ライフ(×50)……1UP

キャラクター	HP	説明	スペシャルパワー	ダイヤモンドパワー
タンクキッド	3	強力な戦車に乗って敵を蹴散らすことができる。狭い場所へはスルスルと入っていけるが、ジャンプ力が低いことが玉にキズ	スカル・ボム砲……Bボタンを押すと、スカルボムを発射して敵を攻撃することができる	5方向スカル・ボム(×5)……5方向にスカルボムを発射
フライキッド	3	小型のハエに変身するキッド。攻撃力はあまりないが、ジャンプ力など機動力に優れ、非常に狭いところにも入っていける	壁はりつき……壁に向かってBボタンを押せば、壁に張り付くことができる。そこからジャンプすることも可能だ	ミニ・スネーク(×20)……敵に向かっていき攻撃する スイフト・ミニ・スネーク(×50)……ミニ・スネークの強力版
フラッシュキッド	3	隠れたブロックを捜すことができる、探索キッド。隠れたブロックはフラッシュキッドだけが移動や防御などに使うことができる	フラッシュ・ビーム……Bボタンでビームを発射して、一定時間隠れたブロックを見えるようにする	デス・ビーム(×2)……敵を倒すビームを発射
ジェットキッド	3	特殊なボードを使って移動するキッド。ボードの力で天井に張りつくことができる。そのまま下のブロックを壊すことも可能	ホーバーボード……AボタンとBボタンでキッドが逆さまになる。もう一度Bボタンでもとに戻ることができる	不死身(×20)……無敵になる デス・スネーク(×50)……敵に向かっていって攻撃
サイクロンキッド	3	赤い羽根がついたヘルメットで変身。自由に空を飛ぶことができる。竜巻のように飛びながら攻撃したり、壁を壊すことも可能だ	スクリュー・ジャンプ……ジャンプ中にBボタンを連打すれば回転しながら空を飛べる。体当たりで攻撃可能	スラッシュ・レイン(×20)……敵にダメージを与える ホーミング・レイン(×50)……敵を捜してダメージを与える

ヘルメットで変身すれば、Bボタンでスペシャルパワー、STARTボタン+Aボタンでダイヤモンドパワーが発動。ダイヤモンドパワーは持っているダイヤモンドの数(※カッコ内数字)によって技が異なるので、上の表を見て技をチェックしておこう

MD

数多の謎を解き明かせ！

ソーサリアン

セガ・エンタープライゼス
1990年2月24日<メガドライブ>

ジャンル RPG ／ プレイ人数 1人 ／ セーブ方式 18ブロック

ダウンロード料金：1泊2日 150ドリム ／ 7泊8日 400ドリム

ダウンロード時間 3分50秒

ゲームを始めると、操作するキャラクターを作成。種族と性別を設定し、自分好みのキャラを作り上げる。最大10人まで作成可能で、その中からパーティーを編成。用意されている10本のシナリオをクリアーしていく。キャラには年齢が設定されていて、冒険中、町に戻ってきたり、道場で修行などすると時が過ぎ、年を取る。年齢が上がれば、収入が入るほか能力値が変化。高齢になると老衰で死亡することに。老衰で死んだキャラクターを新しく作成すると、前キャラクターの基本能力や職業を引き継ぐことになる。

画面説明



①HP ウインドー
②名前
③ヒット ポイント
④マジック ポイント
⑤コマンド ウインドー
⑥パーティー

キャラクター作成について

まず種族と性別を決定。続いてボーナスポイントが表示される。このポイントを各能力に振り分けられる。また、年齢を上げることによってポイントが増加する。

STR	攻撃力を表す。数値がゼロ以下だと武器で攻撃できない
INT	知力。この値がゼロ以下だと魔法を使うことができない
PRT	防御力。この数値が高いほど、物理攻撃を軽減
MGR	魔法抵抗力。この値が高いほど、魔法ダメージを軽減
VIT	体力。重い扉を開くにはこの値が高くなければならない
DEX	器用さ。この値が高いとワナにかかりにくくなる
KRM	カルマ。この値が高いと人間としての魅力が上がる

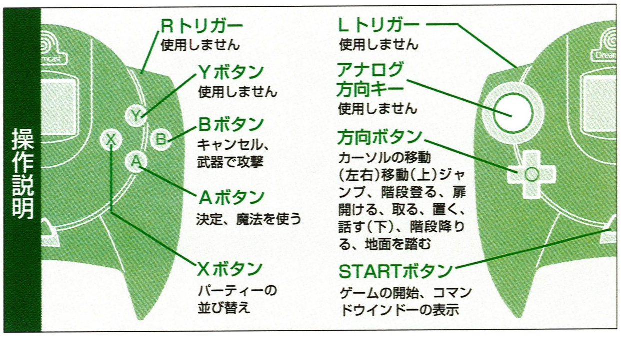
老衰について

ゲームを進めて時間が経つと、キャラは年を取りやがては老衰で死んでしまう。このとき、その場でキャラを作り直せば、基本能力や職業を引き継いだ後継者を作ることができる。また、老衰のほかに冒険さきで体力がなくなったときにキャラは死亡する。そんなときは、町に行って魔法使いの家や寺院で生き返らせよう。ただし、蘇生に失敗してしまうと灰になってしまうので注意しよう。

転職について

このゲームでは60種類もの職業が存在する。序盤は農夫と設定されているが、種族や年齢、性別などによって、ほかの職業に転職できる。職業は、1年ごとに年収や経験値、各能力のアップに関係しているので好みの職業に就こう。

操作説明



各キャラのコマンド表

各施設でのコマンド

●武器と防具の店	
○○をうってほしい	武器や防具を買うことができる。装備を整えないと冒険に出ることができない
かってほしいものがある	入手したアイテムや、自分で調合した薬などを買い取ってくれる
●魔法使いの館	
まほうをかけてほしい	武器や防具に魔法をかけてもらい、魔力を付加させる。魔法は7つの星の組み合わせによって作成され、順番が違うと、まったく違った魔法がかかる場合がある。また、魔法をかけたアイテムを装備すると一定の能力値が加算される

能力が上がる星リスト

星の名称	効果	星の名称	効果
火星	STRが上昇	月	GRが上昇
水星	INTが上昇	太陽	VITが上昇
木星	PRTが上昇	金星	DEXが上昇
		土星	KRMが上昇

のろいをといてほしい	冒険中かけられてしまった呪いを解いてもらうことができる
しにんをいきかえらせてほしい	死んだ仲間を生き返らせる。復活の成功率は時間が経つほど低くなる。失敗すると灰となって復活できなくなる。また、成功してもさまざまな副作用が出る場合もある
あずかけたものをかえしてほしい	魔法をかけてもらうために預けたアイテムを返してもらう
●薬屋	
くすりをつくってほしい	ハーブを調合してもらい、薬を作ってもらう
くすりをうってほしい	すでに調合済みの薬を売ってもらうことができる
●寺院	
ざんげをしたい	心ゆくまで懺悔することができる
いのりをささげたい	神に祈りをささげることができる
しにんをいきかえらせたい	神を信仰しているものに限り、生き返らせることができる
なまえをかえたい	有料でキャラクターの名前を変えることができる
●長老の家	
もちものをしらべてほしい	魔法をかけたアイテムなど、効果を調べてもらうことができる。また、アイテムに秘められた魔法を引き出してもらうこともできる
●城の謁見室	
獲得した経験値に応じてレベルを上げてもらう。訪れるだけでつぎのレベルに必要な経験値もわかる	
●道場	
しゅぎょうをさせてほしい	これを選ぶと以下のサブコマンドが出現。コマンドごとにさまざまな能力が上昇する

修行によって上がる能力一覧

コマンド	効果
ぶきをつかいこなしたい	STRが上昇
まほうをつかいこなしたい	INTが上昇
きのこうげきをかわしたい	PRTが上昇
まほうをかわしたい	MGRが上昇
わんりょくをつけたい	VITが上昇
わなをはずしたい	DEXが上昇
ひととうまくはなしたい	KRMが上昇
あいてむをしりたい	冒険後、アイテムを分配するとき、アイテムの鑑定ができる
わなをしりたい	罠にかかりにくくなる
もんすたーをしりたい	冒険中、"モンスター"のコマンドを選ぶと、まわりのモンスターの特徴がわかるようになる
はーぶをちょうごうしたい	薬を使うと自動的に補給。ただし、材料となるハーブが必要

王城でのコマンド

ほうけんにしゅっぱつする	シナリオを選択して冒険にくり出す
パーティーをみる	パーティーメンバーのステータスを見る
パーティーをへんせいする	パーティーを組むキャラを選ぶ。基本は4人まで
パーティーをかいさんする	編成したパーティーを解散する。パーティーを組んだままでは町にも行けない。またセーブを行うこともできない
まちへゆく	町の各施設へ行く
きょうはもうやめる(セーブ)	冒険をセーブする
じかんをすすめる	1年間だけ時間が進む
キャラクターをみる	キャラクターの各能力や状態、持ちものを確認する
キャラクターをつくる	操作キャラクターを作成する
キャラクターをけす	いらないキャラクターを削除する
しょくぎょうをかえる	転職する。ただし、条件が必要な職業もある
つづきをする(ロード)	セーブした続きを始める
サンプルキャラクター	あらかじめ用意されたキャラクターを呼び出す

戦闘でのコマンド

そうび	装備の変更。装備は最大6つまで可能。魔法を使う場合はアイテムにカーソルを合わせAボタンを押す。アイテムが緑色に表示すればオーケー
もちもの	冒険中に得たアイテムやお金、経験値を表示する
ステータス	パーティーメンバーの現在の能力値を表示する
モンスター	モンスターの名前や特徴を知ることができる。ただし"モンスターを知る"の知識を持ったキャラが先頭にいなければならない
スピード	パーティーの移動速度を変更することができる
ウインドウ	冒険中に表示されるＨＰウインドーの表示/非表示を設定する

トラベラーズインでのコマンド

ぶんぱいする	冒険で得たアイテムをパーティーメンバーに分配する
うる	所持アイテムを売ることができる
かんていする	メンバーの中に"アイテム知る"の知識があれば、アイテムを鑑定することができる
やっぱりやめる	ウインドーを消して、アイテムの選択に戻る

ワンポイント攻略

不老不死になろう

骨のズイまで『ソーサリアン』を遊びたいという人におススメの技を紹介しよう。まず、不老にしたいキャラをOLD(ファイターとウィザードは60歳、ドワーフは100歳、エルフは200歳)にして、そのキャラを冒険さきで死亡させる。そのあと、死後20年まで時間を進める。あとは、セーブして魔法使いの家で復活させてもらえばオーケー。もし、失敗したらロードしてくり返す。キャラを作るときに年齢を最大まで上げておけばそのあとの作業が楽になるぞ。

シナリオ7：ツイン・アイランドにおいて、音が鳴るサンゴで"妖精の竪琴"を奏でるイベントがあります。しかし、一部音源が正しく再現されません。サンゴは洞窟の入り口から順にド、ド#、レ、レ#、ミ、ファ、ファ#、ソ、ソ#、ラ、ラ#、シと鳴らすことができます。これを、シ(低音)、レ、ソ、シ(高音)、ラの順に鳴らせばシナリオクリアーです。

MD

シリーズ化となった名作RPGの原点

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

セガ・エンタープライゼス
1994年10月5日<メガドライブ>

ジャンル RPG　プレイ人数 1人　セーブ方式 18ブロック

ダウンロード料金
1泊2日 150ドリム　7泊8日 400ドリム
ダウンロード時間 40秒

魔法や剣といったファンタジックな世界を舞台にしたRPG。主人公はファーレン王国の王子セリオス。前王を殺害した摂政のアクダスを倒すため、仲間とともに立ち上がる。装備を整え敵を倒し、キャラのレベルを上げていこう。戦闘では、自動戦闘が用意されており、コマンドひとつで簡単に進めることが可能。万が一戦闘に敗れてしまっても、その戦闘の初めからもう一度挑戦できるという親切な機能がついている。また、レベルアップ時に得られるボーナスポイントを手動で振り分け、好みのタイプのキャラクターを作れるぞ。

画面説明

マップ画面



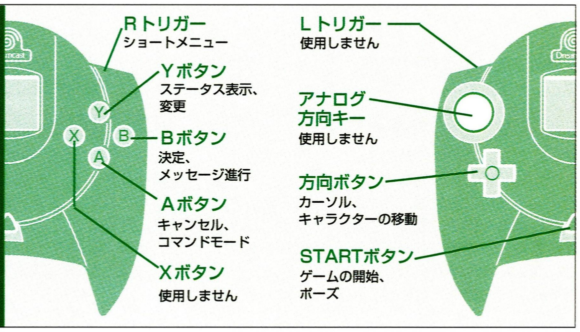
①各キャラの状態(名前/レベル/HP/MP/つぎのレベルまでの経験値)
②所持金
③現在位置
④パーティーキャラ
⑤村

戦闘画面



①各キャラの状態
②敵
③敵のHP
④戦闘コマンド

操作説明



各コマンド紹介

コマンドメニュー	
呪文	覚えた呪文を使う
使う	持っている道具を使う
装備	武器防具を装備する
捨てる	アイテムを捨てる
強さ	キャラのステータスと装備を確認
ステータス表 強さ	レベルアップ時のHPの増えかたと攻撃力に影響
ステータス表 かしこさ	レベルアップ時のMPの増えかたに影響
ステータス表 すばやさ	戦闘時の攻撃回数に影響
ステータス表 運のよさ	攻撃回避率や会心の一撃が出る確率に影響
ステータス表 攻撃力	強さと武器の攻撃力を合わせた数値
ステータス表 防御力	鎧と楯の防御力を合わせた数値
その他	その他コマンドを呼び出す
リーダー	移動時に表示されるキャラを選択
その他コマンド	
SAVE	データをセーブする
LOAD	セーブデータをロードする
システム	システムコマンドを呼び出す
戦闘設定	オートバトルの戦闘設定コマンドを呼び出す
削除	セーブデータを削除する
システムコマンド	
オート移動	ONで障害物を避けてくれる
レベルアップ	マニュアルで、ボーナスポイントを手動で設定できる
EP表示	ステータスのEP(経験値)表示の変更
BGM	ゲーム中のBGMの有無の設定
移動速度	キャラの移動速度を設定する
メッセージ速度	メッセージの表示速度の変更
ステータス表示	フィールドのステータス表示変更
ウィンドウ色	ウインドーの背景色の変更
戦闘設定のコマンド	
オートバトル	オートバトルのON/OFF設定
オート回復	マニュアル/オート戦闘に関係なく、残りHPが少なくなると自動的に回復の呪文やアイテムを使う
戦いの呪文	それぞれ、オートバトル中に使うか、使わないかの設定をする(この3つのコマンドはオートバトルONの時のみ有効)
回復の呪文	
回復アイテム	
全員の設定を	設定をすべてのキャラクターに当てはめるか否かを決定
戦闘コマンド	
戦う	装備している武器で攻撃する
呪文	覚えている呪文を使う
使う	所持アイテムを使う
武器	武器の装備を変更して攻撃する
守る	敵からの攻撃を防御しダメージを軽減する
強さ	装備とステータスを確認する
オート	戦闘設定どおりのオートバトルにする
逃げる	戦闘から逃げる
※オートバトル中の方向ボタンを使い簡単なコマンド入力が行える(上/武器装備の変更、下/戦闘から逃げる、左/所持アイテムを使う、右/オート回復。回復キャラは自動で選択)	
ショートコマンド	
ステータス	フィールドのステータス表示の変更
SAVE	データを保存する
LOAD	セーブデータをロードする
ワプ	一瞬にして移動する。ただし、ワプの羽、ワプの翼を持っているか、ワプ1、ワプ2の呪文を覚えていないと、このコマンドは使えない
ヨシュア	現在いる場所のマップを見られる。ただしヨシュアの目、ヨシュアの鏡を持っていないと、このコマンドは使えない

呪文について

主人公たちが呪文を覚えるには、行くさきざきにいる呪文にくわしい老人に教えてもらわなければならない。呪文は各キャラクター7個までしか覚えることができないので、すでに7個覚えてしまったのち新たな呪文を会得したい場合は、不要なものに上書きして覚えることになる。

呪文リスト

名前	効果量	効果
フラム1	20	火の玉でダメージを与える。ただし、炎の属性の敵にはHPを回復させてしまう
フラム2	50	
フラム3	100	
フラム4	200	
フラム5	500	
イグナ1	20	稲妻でダメージを与える。電気エネルギーを力とする敵にはHPを回復させてしまう
イグナ2	50	
イグナ3	100	
イグナ4	200	
イグナ5	500	
ヒュール1	20	氷の矢を放って敵にダメージを与える。寒冷地の敵に使うとHPを回復させてしまうこともある
ヒュール2	50	
ヒュール3	100	
ヒュール4	200	
ヒュール5	500	
オビス1	1/3	敵を気絶させることができる。アンデッド系や実体のないもには効果は薄い
オビス2	1/2	
オビス3	2/3	
サクタス1	20	敵のHPを吸収して自分のHPにすることができる
サクタス2	50	
サクタス3	100	
サクタス4	200	
サクト1	5	敵のMPを吸収して自分のMPにすることができる
サクト2	12	
サクト3	25	
サクト4	50	
ダナム1	20	敵の防御力を下げることができる
ダナム2	50	
ダナム3	100	
ダナム4	200	
ヘベタル1	5	敵のす速さを下げることができる
ヘベタル2	12	
ヘベタル3	25	
レジナ1	—	毒に侵された仲間を治療する
シレント1	1/3	敵の言葉を封じて呪文を使えなくする
シレント2	1/2	
シレント3	2/3	
パペピア1	1/3	敵を混乱させて、敵味方区別なく攻撃させることができる
パペピア2	1/2	
パペピア3	2/3	
ホー1	1/3	敵を3ターンのあいだ眠らせることができる
ホー2	1/2	
ホー3	2/3	
プアゾ1	6ターン	敵を毒で6ターン後に気絶させる
プアゾ2	5ターン	敵を毒で5ターン後に気絶させる
プアゾ3	4ターン	敵を毒で4ターン後に気絶させる
サイレス1	—	全員の呪文を使えなくする
インパス1	20	味方や自分の攻撃力を上げることができる
インパス2	50	
インパス3	100	
インパス4	200	
デュート1	20	味方や自分の防御力を上げることができる
デュート2	50	
デュート3	100	
デュート4	200	
セラ1	5	味方や自分のす速さを上げることができる
セラ2	12	
セラ3	25	
リパーク1	—	呪文を跳ね返すことができる
レス1	100	味方や自分のHPを回復することができる
レス2	250	
レス3	500	
レス4	1000	
レス5	2500	
リーフ	—	気絶した仲間を復活させる
ワプ1	—	最後に行った町にワープする。洞窟・塔でも使用可能
ワプ2	—	一度行ったことのある場所に戻ることができる。洞窟などでは使用できない

ネット対応ソフトガイド

HPの更新やダウンロードデータの追加など、ネット対応ソフトの最新サービス状況をお知らせ！

ホームページ 専用ホームページにアクセス。各種情報が閲覧できる。	**データ配信** 配信ゲームデータの送受信ができる。メールの交換も該当。	**チャット** ホームページや専用サーバーでチャットが楽しめる。
通信対戦 ユーザーどうしのリアルタイム対戦や協力プレイが可能。	**掲示板** ホームページにメッセージを書き込む掲示板がある。	**有料** 電話料金、プロバイダー使用料とは別途にお金がかかる。

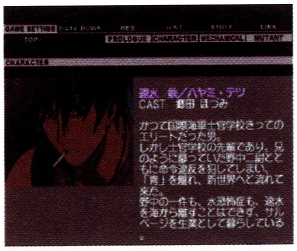
青の6号 歳月不待人 -TIME AND TIDE-

●発売元：セガ ●発売日：12月7日
●http://aono6gou.dricas.ne.jp/

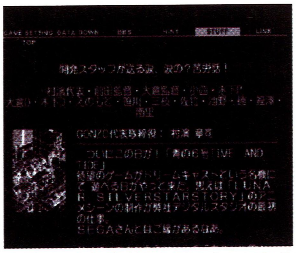
ホームページ｜データ配信｜チャット｜通信対戦｜掲示板｜有料

読み応えバツグン！ 設定資料が充実

キャラクターや登場メカ、ミュータントの解説に加え、開発スタッフ15人のコメントなどが満載の専用HP。これを読めば、初心者でも『青の6号』の世界観をお手軽に把握できるぞ。さらにHP上では、データダウンロードも実施されるとのこと（本記事作成段階ではデータ内容未定）。また、12月14日からはヒントコーナーも開設。ゲームに行き詰まった方は、こちらを利用してみてはいかがかな？



⬆主要キャラの解説。ミュータントや登場メカも写真つきで解説。



⬆各パート担当者ごとにスタッフからのコメントが掲載されている。

サンバ DE アミーゴ Ver.2000

●発売元：セガ ●発売日：12月14日
●http://www.samba.dricas.ne.jp

ホームページ｜データ配信｜チャット｜通信対戦｜掲示板｜有料

前作同様、ネットで新曲を配信！

玉の動きに合わせたり、上下左右に大きく体を動かしたりといろんなシチュエーションでマラカスをフリフリする本作。今回は前作のアーケード版ではプレイできたが、DC版では惜しくが収録されなかった『THE CUP OF LIFE』と『LIVIN' LAVIDA LOCA』も収録。もちろん前作で好評だったネット上での新曲ダウンロードにも対応。ダウンロードスケジュールや曲目は、残念ながら記事作成段階では未定だが、それらの情報は公式HP上で随時発表されるぞ。



⬆収録曲でフリフリ！ ダウンロードしてもっとフリフリッ!!

Never7〜the end of infinity〜

●発売元：キッド ●発売日：12月21日
●http://www.kid-game.co.jp/kid/game/game_galkid/inf_dc_neo/

ホームページ｜データ配信｜チャット｜通信対戦｜掲示板｜有料

ダウンロード用シナリオ募集

ゲームをクリアーしたあとでも、ネット上からシナリオデータをダウンロードすれば、新しいストーリーでゲームを楽しめる本作。すでに一般ユーザーに向けてシナリオ募集が行なわれており、優秀な作品は本作発売と同時に専用HP上からダウンロードされることが決定している（第1回目の募集は終了。追加募集についてはHP上で告知予定）。

シナリオのダウンロード予定は、下表のとおり。最終的にシナリオの人気投票も行なわれ、入賞者には賞品も用意される予定だ。



⬆Q＆Aコーナー"教えて、いづみさん！"ではシナリオ作成のコツを伝授。



⬆選択肢に合ったシナリオ展開も考えなければならないぞ。

●シナリオダウンロード予定

12月21日 第1回配信	1月16日 第4回配信	2月15日 第7回配信
12月29日 第2回配信	1月23日 第5回配信	2月28日 第8回配信
1月 9日 第3回配信	1月30日 第6回配信	3月 1日 人気投票開始
		3月10日 投票締切
		3月17日 投票結果発表

※ダウンロード予定は予告なしに変更される可能性があります。

バスラッシュドリーム 〜エコギア パワーワームチャンピオンシップ〜

●発売元：ビスコ ●発売日：12月21日
●http://bassrush.dricas.ne.jp/menu.html

ホームページ｜データ配信｜チャット｜通信対戦｜掲示板｜有料

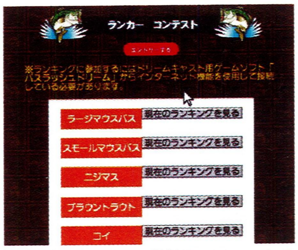
河口湖で釣果を競え！

"トーナメントモード"で出した成績を利用して行なわれる"インターネットトーナメント"を開催予定。これは同モードの成績をネット接続後にアップロードするというもので、月間単位で開催されるイベント。釣った魚5尾の総重量を競い合うこのランキングで1位になれば、ビスコから本作オリジナルグッズがプレゼントされるという特典つきだ。

第1回目の大会舞台は"河口湖トーナメント"。エントリー期間は2001年1月8日〜1月31日。ちょっとさきの話だが、ゲーム中で記録されるデータを使うため、早いうちからプレイしておくにこしたことはないぞ。



⬆バリバリ釣ってサイト上に釣果をアップロードするのだ！



⬆魚別にランキング状況をチェックすることもできる。

Net Taiou Soft Guide

燃えろ!ジャスティス学園

●発売元：カプコン　●発売日：12月7日
●http://www.capcom.co.jp/index.html

ホームページ　データ配信　チャット　通信対戦　掲示板　有料

エディットキャラで熱く闘え!

マッチングサービス対応により通信対戦ができる本作だが、なんと通信対戦時にも"燃えろ！熱血青春日記"で作ったエディットキャラのデータを使用できる事実が判明。思い入れたっぷりのエディットキャラで闘えば、より白熱した対戦になること間違いナシ！



⬅エディットキャラはアーケード版でも使えるぞ。



⬅パターンは豊富。どんなキャラを作るかはキミ次第だ！

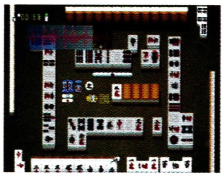
平成麻雀荘

●発売元：マイクロネット　●発売日：10月26日
●http://heiseimj.dricas.ne.jp/

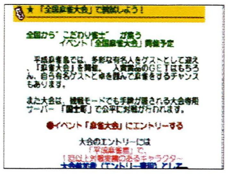
ホームページ　データ配信　チャット　通信対戦　掲示板　有料

麻雀大会開催を1月に延期

すでに公式HP上で告知がされていた"全国麻雀大会"（エントリー費用：1400ドリム、国士町通行手形：100ドリムが必要）の開催が来年の1月11日に延期する運びとなった。楽しみにしていた人には残念なお知らせだが、大会詳細については、同HP上で改めて報告されるとのこと。なお、同大会のウリである有名人をゲストに迎えて平成麻雀荘に参戦してもらう部分や有名人とユーザーとの対局観戦、優勝者に平成麻雀島認定"初段位"（日本プロ麻雀連盟認定のアマ段位）が発行される点などは変更されないのでご安心を。



⬅対局模様を閲覧して有名人の打ち筋を勉強しよう。



⬅イベントの告知情報はHPにて掲載される。

MARIONETTE HANDLER2

●発売元：マイクロネット　●発売日：11月9日
●http://www.micronetclub.co.jp/game/mh2hp/index.html

ホームページ　データ配信　チャット　通信対戦　掲示板　有料

格闘大会エントリー受付中!

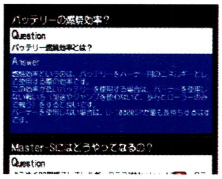
苦労してプログラムを組んだマリオネット。その実力がいかほどのものか試してみたくなるのは、制作者であれば当然のこと。そんなときはHP上で開催されている大会に参加してみよう。最新の大会は12月15日から行われる"格闘大会"。自慢のマリオネットをエントリーさせよう。なお、Q&Aコーナーでは、BBSに寄せられたユーザーからの疑問と回答をまとめて掲載。マリオネットのプログラムや改造に役立つ情報もあるので、目を通しておいて損はないぞ。

格闘大会概要

受付期間：12月15日9:00まで
結果発表：12月20日（予定）
エントリー数：ひとりにつき1機
※公式ルール格闘戦で試合を開始



⬅サイト上には、このような形で大会結果が発表される。



⬅Q&Aコーナーでプログラムや改造情報を閲覧できるぞ。

ネッパチⅣ@VPACHI 〜CR嗚呼！！花の応援団3〜
ネッパチⅤ@VPACHI 〜CRモンスターハウス〜

●発売元：ダイコク電気　●発売日：12月14日
●http://neppachi.dricas.ne.jp/

ホームページ　データ配信　チャット　通信対戦　掲示板　有料

情報ページ接続が『ドリパス3』対応に

パチンコ大会への参加以外にネット接続することで、ホールやパチンコ情報を引き出せる『ネッパチ』。従来のシリーズではKDDI回線を使用してネット接続する方式だったが『Ⅳ』、『Ⅴ』では『ドリームパスポート3』が搭載され、インターネット経由で情報ページにアクセスできるようになった。ダイコク電機によると、これにともないパチンコ情報をいままで以上に充実させるとのこと。これを機会に情報ページを覗いてみては？



⬆パチンコ台情報を閲覧中。用語集もあるぞ。

SEGA TETRIS

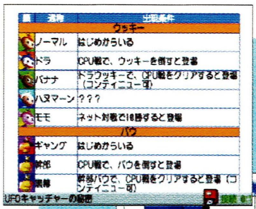
●発売元：セガ　●発売日：11月23日
●http://tetris.dricas.ne.jp/

ホームページ　データ配信　チャット　通信対戦　掲示板　有料

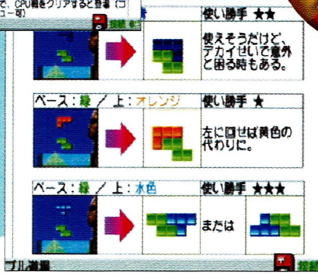
12月中旬に第1回大会開催

コミカルなチャットと最大4人までのネット対戦が楽しめる本作で、ネット大会が開催される。第1回大会となる"ワウ・カップ"は12月中旬の開催を予定しており、豪華賞品も用意されるとか。詳細は公式HPにて告知されるので、マメなチェックをお忘れなく。

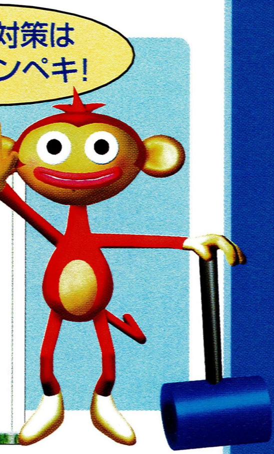
公式HP上には、UFOキャッチャーの人形出現条件や対戦で有効なダブル攻撃についての攻略法を記した"ダブル道場"も開設されている。とくにダブル道場は、大会出場者なら必ずチェックしておきたいところ。これを読んで大会に備えてみてはどうだろうか。



⬆UFOキャッチャーの人形出現条件が明らかに！



➡ダブル対策は"ダブル道場"で。マジで参考になります！



※『燃えろ！ジャスティス学園』のネット対応状況欄（ホームページやデータ配信など）は、12月1日現在で判明しているもののみ、チェックをつけています。

セガガガーン

題字 川口洋司（Beep!）

0000001

魂の本

ゲームより100倍面白いゲーム業界の謎

御厨泰助 著／エール出版社
本体1400円＋税 ISBN4-7539-1892-0

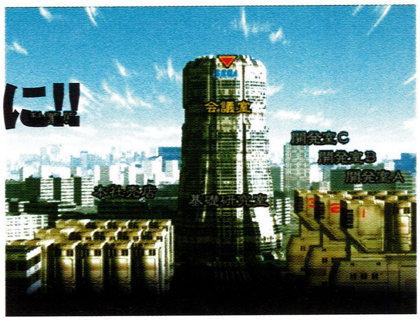
PS2発売を控えた1999年10月に発行された、よくあるゲーム業界警鐘本。読んでると、セガがいかにたくましい会社かが"逆説的に"わかり鱒。



戦慄のスクープ!!

セガガガは、ゲーム業界でも極秘中の極秘プロジェクト。一度に入手できる情報も限られているのだ。いるのだったら!!

セガ本社の外観が明らかに!!



これが、テレビゲームという名の夢を創り出す企業、セガの本拠地。神の領域を侵犯せんばかりにそそり立つさまは、さながら21世紀のバベルの塔といったところだ。だが、中身はふつうの会社だ！

ついに姿を見せた恐怖の開発者!!

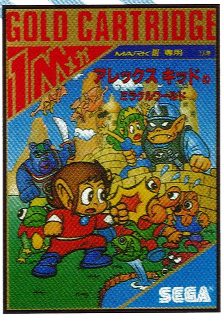


リテイク

セガの屋台骨を支える……かもしれない人材のひとりが、左の人間（？）だ。もとは、度重なる理不尽なやり直し命令を受けたデザイナーだけに、顔に生気がない。

早くも完成!? セガのゲームソフト

セガガガ（ゲーム内）で開発する予定のゲームソフト。そのパッケージ写真を先行公開！ 見るからに国民的人気を得そうな主人公キャラだね!! ヒゲないけど。



↑アレックスキッドは物語の鍵を握る役になるらしい!?

どうしようもなくアツイセガへの想いをイラストで……略して DASOI

『セガガガ』の発表を知り、何となくくすぶっていた"セガ魂"ってヤツが再びたぎってきたけど、それをどう処理したらいいのかわかりません！ という難儀な人たちを救済するのがこのコーナーだ。148×100センチの紙（はがきサイズってことね）に、「言いたいことはよくわからんが、とにかくすごいセガ好きだ」と思わずにはいられない何かを書いて送ってくれ。悪いようにはしないつもりだ。



↑「ガ」を何個書けるかに挑戦するのも男らしいぞ。まずはこれを越えてくれ。



↑無論イラストも歓迎。瀬賀太郎や弥生ちゃんモノとか。

ねつ造!! セガ栄光の歴史

ある意味、セガゲームの歴史の句読点となる『セガガガ』。だったらそれまでの歴史を振り返ってみてもいいじゃないか、ただし、僕らの都合にいいようにナー！ とにかく景気のいい、セガ関連の出来事をデッチ上げてくれ。虚実ないまぜだと、より効果的だぞ！

（例）

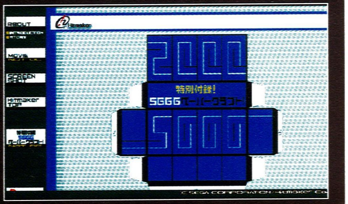
1982年	業務用『ペンゴ』のBGMに採用されたことで、海外マイナーアーティストの曲『ポップコーン』が世界的ヒット。
1994年 11月	512ビットCPUを高度な技術により圧縮した"64ビット級ゲームマシン"、セガサターン発売。

セガガガ公式サイト通信

http://www.segagaga.com

カッコよくつくろう!!

『セガガガ』はD-DIRECTでの通販専売ソフト。それだけにネット上でのパブリシティ展開もノリノリだ。オープニングムービーなどの各種ダウンロードサービスを受けるには、MacやDOS/Vなどのパソコンからネット接続しないといけないけど、まあ問題ないよね？



↑現在、セガガガロゴのペーパークラフト台紙を配信中。この無意味っぷりがイイ。

キミも SGGG を応援しよう!!

体を張ったゲームが出るなあとあきれている人も、セガガガは我々セガファンの意識集合体だ！ と思い込んでいる人も、よっといで。おたよりには、住所・氏名・年齢・電話番号をお忘れなく。
採用者には何か進呈！

●あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通DC「セガガガーン」係



宿題は20世紀中に片づけておこうぜ！

発売日	未定	ドリームポイント	未定	発売元	セガ	対応周辺機器	未定
ジャンル	シミュレーションRPG	プレイ人数	1人	開発元	ヒットメーカー		
価格	未定	ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定	通信機能	未定		

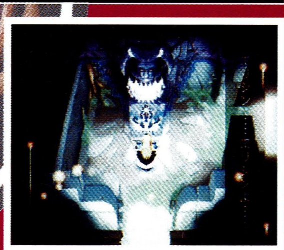
70パーセント 12月8日現在 開発状況

連載 #05

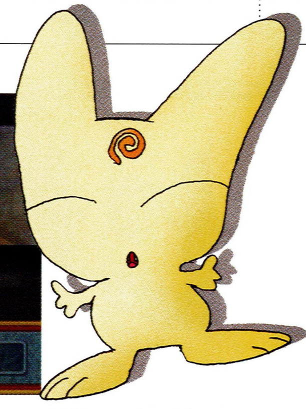
エルドラドゲート通信

ELDORADO GATE TSUSHIN









みなさまお待ちかねのダウンロードサービスが、いよいよスタート。運命の大地の新イベントと併せて紹介するぞ。今度の運命の大地は要チェックですな。

発売日	第1巻 発売中 第2巻 12月12日発売予定 第3巻 2001年2月2日発売予定 第4巻 2001年4月4日発売予定 第5巻 2001年6月6日発売予定 第6巻 2001年8月8日発売予定 第7巻 2001年10月10日発売予定	ドリームポイント	120ポイント
ジャンル	RPG	プレイ人数	1人
価格	各2800円	ビジュアルメモリ	16ブロック使用
		発売元	カプコン
		開発元	カプコン
		通信機能	対応（ホームページ、BBS、ダウンロード）
		対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

http://www4.capcom.co.jp/eldorado/

『エルドラドゲート』の世界を楽しく歩くためのナビゲーター

12月12日にスタートする"ダウンロード屋"の詳細が判明！

12月12日からスタートするダウンロードサービス。これは公式ホームページからファイルをダウンロードすることで、運命の大地にあるお店で特別なアイテムが買える、というものだ。今回は"第1弾！オープニング記念セール！"のファイルがダウンロードできるぞ。







⬆➡第1巻では準備中だったダウンロード屋。公式ホームページからファイルをダウンロードすれば、ゲーム中に反映させられるぞ。

光属性の武器が登場!!



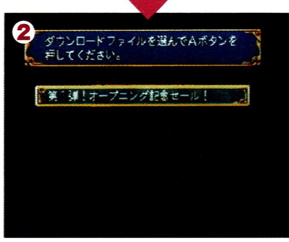
⬅ダウンロードしたアイテムは季節感溢れるものやレアなものばかり。どうやら光属性のアイテムも登場するようだ。ゼニーは十分に用意しているかな？

ダウンロード屋を使うには？

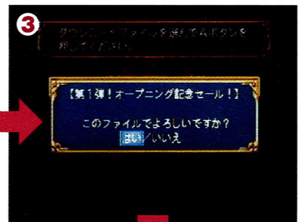
ダウンロードしたファイルをゲームに反映させるには、まず公式ホームページからファイルをダウンロードして、そのファイルをゲーム中でロードする必要がある。ゲーム中でのファイルのロードはダウンロード屋ですることができる。ファイルをロードすれば、そのまま買い物をすることができるのだ。



⬆ダウンロード屋メニューから"ロード"を選んで、ファイルをロード。



⬆ファイルを選択したら、ファイルの入っているビジュアルメモリを選ぶ。



⬆ダウンロードファイル選択画面でロードしたいファイルを選択する。



⬆あとはお店でのお買い物と同じ。買うキャラを選んで早速お買い物開始。



⬆最初だけにいいアイテムがズラリ。どれもお買い得になっております。

ダウンロード第2弾はクリスマスの予定!!

第2巻 新イベント続々の"運命の大地"をぶらり旅

ここからは、第2巻の運命の大地で展開するイベントをお届け。もちろんこのほかにもたくさんのイベントが用意されているぞ。



⬅各話クリアー後に入れば続き物のイベントを見ることもできる。マメに覗いてみよう。



⬆運命の大地にワープして、ガブリたちの愛くるしい姿(?)を拝もう。

その後のカナンとガブリたち

一部『エルドラドゲート』プレイヤーに人気の、カナンのその後をちょこっとお届け。第1巻のお花のイベントを見てジーンときた人なら気になるはず。はっきり言って、ガブリ悪ノリしてます。



⬅じつはすでに画面だけ紹介済みのイベント。ガブリのお財布はガマグチだったんです。

花だらけ!





⬆➡ガブリたちの純粋なやさしさを垣間見ることのできるイベントと思いきや……。



⬆ガブリはカナンをいじって遊んでいる様子。ジャマする者は排除らしい。



⬆花に囲まれ、リンゴとくればガブリが何して遊んでたかわかるよね!?

サンクの釣りバカ日記

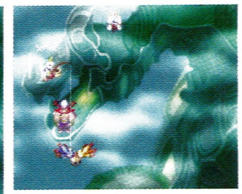
ガブリたちのリーダー的存在、サンクは魚釣りにご執心。魚を食べたい(がぶりたい)らしく、ひとり(一匹?)釣り糸をたれている。

ちなみに、ガブリにとって"うまいヤツ"は"いいヤツ"らしい。"うまいヤツ"イコール友だちなのだ。



⬅サンクの釣りに、ほかのガブリたちも興味津々?





⬅⬆魚を釣りたかったらしいサンクだが、けっきょく釣れたのはほかのガブリ。でもサンクは大喜びだったりする。ちなみに、何がエサなのかはゲーム中で実際に確かめてみてね。

通りすがったゴメスの受難

運命の大地をぶらついていると、何かしらの騒動に巻き込まれることもある。今回、騒動に巻き込まれてしまったのはゴメス。事の発端はガブリがラディアの荷物を盗んだことらしい。泥棒から盗むとは、さすがガブリ……。



⬅怒られるガブリ。いちおう罪の意識はあるようだ。





⬆➡おしおきから逃げるガブリ。哀れゴメスは巻き込まれて、ラディアの魔晶石を食らってしまう。

教えて竹下さん!外伝 カードの名前が違うのはナゼ?

トレーディングカードのモンスター名はなぜゲーム中の名前と違うのでしょうか? 教えて!

「皆さんには隔月刊ですが、スタッフには2巻と3巻では発売日(12月12日と2月2日)がほかよりも10日近く、かつ年末年始の影響もあり制作期間は正味1.5ヵ月! これにはかなり焦りました。まあ、3巻もやっとバランス調整や細かい修整までたどりつけたので、つぎは4巻……。いつ休めるのだろう?

さて、トレーディングカードをすでに購入された方はいるのでしょうか? 「なんか名前が違う!」と言う方、正解です。もとの原画とゲーム用の色替えの名称を区別するためです。2巻以降で登場するものもいますし、その中には性格が違うものも登場予定です。乞うご期待!!」

(みなさまの温かいお便りもどしどし募集しているところです)

いつでもお便り募集中! みんなに代わって『エルドラドゲート』プロデューサーの竹下さんに質問を直撃する"教えて竹下さん!"、キャラ設定などをもとに各主人公オリジナルのシナリオをつくる"俺的ストーリーテリング"。そのほかイラストやみんなに聞いてみたいことなど、どんなことでも下記のあて先まで送ってください。もちろんメールによる投稿でもオーケーです。本当にちょっとした文字ネタでもいいから、ひとつよろしくお願いします。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通DC「エゲ通」係
fdc-hige@iris.dricas.com

記事担当からの声 『エルドラドゲート』の公式ホームページおもしろいです。更新もこまめに行われてますし。開発者の方々の日記もさることながら、新たに開発秘話もスタートしてまさに連載コーナー殺し(笑)。こうなったらエゲ通の中で"水口日記。"みたいなコーナーでも始めますかね。"開発日記。"とかどうでしょう(そのまんまじゃん!)。(ヒゲ太)

Dreamstud!o ドリームスタジオ によるゲーム制作をサポートするコーナー

できるかも？

集中連載第2回

発売日	発売中	通信機能	対応（データ通信）
ジャンル	3Dアドベンチャー作成ソフト	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	6800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	6～200ブロック使用		
発売元	セガ		
開発元	ネクステック、空想科学		

http://www.kuusou.co.jp/

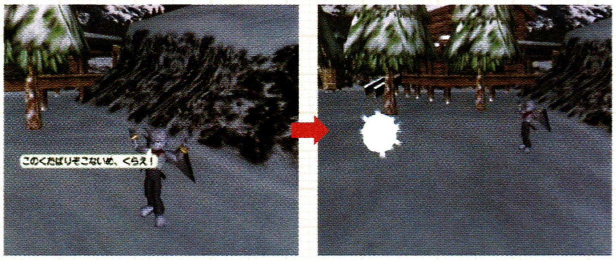
プロジェクトリーダー・空想科学の坪川さん（以下ハカセ）
さて、みんなのゲーム制作は順調に進んどるかね？　オッホン。今回は演出を豊かにするうえで欠かせない"表示・非表示"の使いかたをレクチャーするぞ。なにも難しいことはないし、応用次第でいろいろできるから、しっかり覚えるんじゃぞ。



"表示・非表示"を使って演出に幅を持たせよう

クリエイ太（以下太） うーん、これじゃだめか……ブシュー。
クリス（以下ク） あらあらクリエイ太君、なに知恵熱出してんの？
太 ああクリスちゃん、前回作ってた戦闘シーンなんだけど、魔法の表現方法がわからないんだよ。
ハカセ（以下ハ） ホッホッホ。最初は誰でもそこで詰まるもんじゃて。そんなもん、"エフェクト"のオブジェをあらかじめ"非表示"の状態で置いといて、タイミングをはかって"表示"にすれば……。
太 ブシュー。
ク ……ハカセ、クリエイ太君に一度にしゃべってもムダみたいよ。

クリエイ太君が作りたかった画面



⬆敵が魔法を放ち、主人公目がけて飛行。これを表現するには？

実際に魔法を表現するには

ハ では順を追って説明しようかの。まず、『ドリームスタジオ』では、人も物もエフェクトも、すべて"オブジェ"で表現するんじゃ。
ク なるほど。オブジェの一覧にも、"エフェクト"ってカテゴリがありますものね。
ハ そのとおり。だからエフェクトを任意のタイミングで表示させたかったら、オブジェを"非表示"の状態で置いておくんじゃ。
ク そして、表示させたいタイミングになったら、エフェクトのスクリプトに"表示"を追加すると。
太 ブシュー。
ハ しょうがないのう。では、その手順を右にまとめておくかの。



⬆エフェクト用のオブジェには、"斬る"表現のものもある。右の方法を応用すれば、画面のような表現も可能。

魔法を発生させるための手順

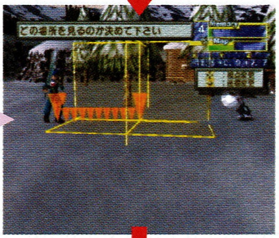
1 魔法エフェクトのオブジェを"非表示"で設定
まず、魔法が発生する位置に、エフェクトのオブジェ（ここでは"光の玉"）を置く。この際、オブジェ設定の"表示"の項目は"OFF"にしておくこと。



2 魔法を撃つ演技の終了後に魔法を表示
魔法を撃つキャラに"魔法を撃つ"演技をさせ、そのスクリプトを終了。そのあと、"光の玉"のオブジェのスクリプトに、"表示"の命令を書き込む。



3 魔法の移動に合わせてカメラを移動する
"光の玉"のオブジェに、"飛行"のスクリプトを設定し、移動距離を決める。その移動に合わせて"カメラ"のスクリプトを設定し、視点を変える。



4 魔法の移動の終了に合わせてオブジェを消す
"光の玉"の移動が終了したら、再び"表示"のスクリプトを設定し、オブジェを"非表示"にする。オブジェが消えるときの効果は"フェード"か"点滅"を選べる。



"表示・非表示"を応用した演出

ハ さて、"表示・非表示"の使いかたはわかったね。

ク はい。オブジェを消したり表示させたりできるんですから、応用もいろいろできそうですね。

ハ そう。たとえば突然敵モンスターが出現するとか。

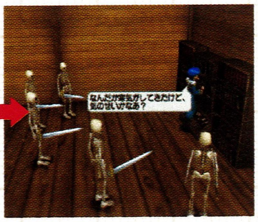
太 都合が悪くなると職場から消えちゃう仕事仲間とか。

ク "消える"の意味が違うわ！

敵が大量に発生するトラップ

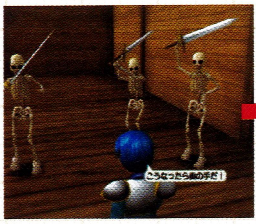


⬆RPGなどでは定番の"他人の家のタンスあさり"。そのノリで部屋を探索していると……。



⬆唐突に大量のモンスターが出現。これも"非表示"にしておいたオブジェを"表示"にすることで表現。

分身の術



⬆主人公が、モンスターに囲まれ大ピンチに。主人公に窮地を脱出させたい場面で……。



⬆分身のオブジェを大量に表示。分身のオブジェは"カラー"の"透明"を調整し、半透明にした。

"省略法"を使う

ハ あ、そうそう。"画面"のスクリプトを使えば、画面全体を"表示"か"非表示"にできるんじゃ。

太 それってどう使うんですか？

ハ たとえば、"踊る"の演技中に"表示"と"非表示"をくり返してストロボアクションにしてみたり、"省略法"に使ってみたり。

ク あ、それって、マンガで男が女にキスをせまって、つぎのコマでは男の顔にアザが……みたいな。

あるイベントシーンを表示する → 一定時間画面全体を"非表示"にする → 別のイベントシーンと同時に画面を表示する

作例



⬆ホテルで女性に言い寄る主人公。このあとで画面全体を非表示にする。

暗転



⬆画面を再び表示すると、そこにはブッ飛ばされた主人公の姿が。

ゲームシステムとして応用してみる

ハ さて、今回教えたことについては、だいたいわかったね。それでは前回のおさらいも兼ねて、今回覚えたことをゲームシステムに活かすことを考えよう。

太 じゃあさっき作ってた戦闘シーンに、魔法の要素を入れてみま〜す。えっとえ〜っと、プシュー。

ハ ……だめだこりゃ。まず右のチャートを見て考えなさい。

フローチャート

※あらかじめ2種類の敵を用意しておく
A：剣しか効かない敵
B：魔法しか効かない敵

敵Bに遭遇
↓
時間付ボタン入力を設定
↓
- "剣"を入力 → 敗北
- "魔法"を入力 → 勝利
- 時間内に入力できなかった → 敗北

実際の作成例

敵と遭遇し、敵のセリフが終わったところで"時間付ボタン入力"を設定。剣の通用しない敵の場合は、魔法を使わなければならないという設定にした。



Aボタン（剣）



Bボタン（魔法）



"半透明"で無敵状態を表現

ク そういえば、さっき"分身の術"に使った半透明の表現も、ゲームシステムに使えそうね。

ハ そうじゃな。主人公を一時的に半透明にして、敵に見つからない状態にするとかな。

太 主人公がイクラ食って透明になって女湯のぞくとか。

ク その元ネタ、誰がわかるの？



⬆ダンジョン内で、魔法の薬を入手。主人公にフラスコを持たせ、演技のあとで"カラー"の"透明"を下げる。



⬆薬を飲んだあとでは、敵に接触しても戦闘が発生しないようにシートを設定しておく。これで"無敵"を表現。

読者からの質問＆テクニック大募集!

当コーナーでは、「ドリームスタジオ」に関する質問や、読者が考えたテクニックや作品を募集しています。住所、氏名、年齢、性別、電話番号を明記して、右記のあて先まで送ってください。ハガキでも封書でもかまいません。作品などを送る場合は、右記のメールアドレスにデータを添付して送ってください。



⬅どんな難問でも、ハカセ（開発の坪川さん）がお答えしてくれます。

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通DC「できるかも？」係
※eメールは
fdc-nisi@charis.dricas.comへ!

記事担当からの声 え〜っと、正直な話、みなさんからの投稿が少なくて困っております。ショートコントとかちょっとした演出のアイデアとか、ホントに簡単なネタでオーケーですんで、投稿よろしくお願いします。もしこのまま投稿が少ないようだとどうしよう。え〜っと、え〜っと……プシュー（リフレイン・ギャグ）。（担当ライター：沓澤）

プレイヤーをこよなく愛し、応援するページ

ひよっこ酒場



連載第7回

課金開始からはやひと月、お金を払ってまで泥棒する(笑)人がいるのは『RJ』がいいゲームである証拠です。

発売日	発売中
ジャンル	RPG
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	198ブロック使用
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
通信機能	対応（オンラインプレイ、ホームページ、チャット、BBS）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

http://runejade.dricas.ne.jp

12月の期間限定配布ミッション&クランミッション情報をお届け

20世紀の最後、21世紀の幕開けを飾るミッションがこれ。配布期間中にネットワークに接続すれば自動的にリストに登録されるぞ。

ミッション名：	往く年来る年
配布期間：	2000年12月31日～2001年1月2日



⬆お正月気分満載のシシマインが登場する。個性的な容姿がタマラン。

⬇このミッション、マニュアルに名前が載っているのは知ってたかな？







⬅⬆アイテムもいいものが手に入るようだ。もちろん敵モンスターたちの攻撃を無事かいくぐることができれば、の話だが……。

日本ジェイド商会

商人気質なプレイヤーのためのミッション。それだけにモンスターも商人風。というか追いはぎか?!



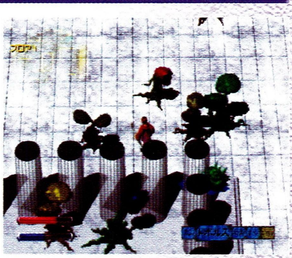
➡橋田寿賀子も驚きの通り名満載のミッションだ。

クランA.K.Aリスト	
男	女
商売の神様	商売の女神
一生一商人	千客万来
どてらい奴	名物おかみ
カリスマ商人	細腕繁昌記
大旦那	おかみさん
若旦那	若おかみ
豪商	そろばん上手
商人のかがみ	そろばん名人
最強の商人	計算高い女
立派な商人	商いにかける
⋮	⋮

これまでに配布されたミッションをおさらい

ミッションコレクターのために、配布でしか手に入らなかったミッションをピックアップ（除くクランミッション）。もう持ってる？

配布されたミッション
- ●グランドファーザー
- ●ハロウィンパーティー
- ●みかみDC城
- ●YWCA会館地下
- ●隊長の試練
- ●RJマニアック



⬆みんなが胸ときめかせた配布ミッション。現状はご存じのとおり……。

教えて澤口さん！ 心身のジェイドについて

心身のジェイドを3つ持っていたんですけど、ふたつは売り値が4000で、ひとつは売り値が5000でした。この違いは売り値だけですか？ 効果は同じ"MPシールド"だと思うのですが……。（大阪府 JOKER729）

「結論から言うとすべて同じ効果"MPシールド"です。……って、これだけではつまらないので裏話でも。すべてのジェイドには数値やレベルを登録してあるデータ領域がついています。そのため恋愛Lv2とか心身Lv3なんていうものもデータ内部には実装されています。戦闘時の効果としては使用されないデータなのですが、価格には使用されているためにこのような価格の違う同じ名前のジェイドが発見されたようですね」



⬅レベル違いのジェイドも集めてこそマニア。

21世紀をまえにお便り募集

ひよっこ酒場では皆さまのお便りを募集中。イラストや質問、ハドソンさんやプロデューサーの澤口さんに直撃してほしいことなどありましたら下のあて先までどうぞ。この際、グチとか人生相談でもいいです。澤口さんに答えてもらいます（笑）。



⬆いまだから語れるキャラ性能についてなど、好きなことをどうぞ。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通DC編集部
「ひよっこ酒場」係
fdc-hige@iris.dricas.com

記事担当からの声 すでにコンプリートした人もいるというウワサの流れるミッション。データの改ざんはここまで及んでしまったようです。泥棒、コピーに引き続き、いつかはこの問題についてもやってみたいなぁ、と思ってます。ハドソンさんにこれを聞いてみてくれ！　など、ご意見ある方、ぜひはがきかメールでお便りください。お待ちしてます。　（ヒゲ太）

DC GOODSLAND

今回ご紹介するグッズは、『BIO HAZARD CODE:Veronica』からR.P.D.トレーニングトレーナー2種とS.T.A.R.S.Tシャツ2種です！　ファミ通DC読者のために用意しました。

カプコン　BIO HAZARD CODE:Veronica

各限定 5着

2531



商品番号2531
R.P.D.トレーニングトレーナー
カラー／グレイ　サイズ／L
……4800円（税別）

2532



商品番号2532
R.P.D.トレーニングトレーナー
カラー／ネイビー　サイズ／L
……4800円（税別）

2528



商品番号2528
S.T.A.R.S. Tシャツ
カラー／ホワイト　サイズ／L
……3800円（税別）

2529



商品番号2529
S.T.A.R.S. Tシャツ
カラー／ネイビー　サイズ／L
……3800円（税別）

ご注文の方法

ダイレクトテレホンオーダーズ

■ ご注文の方法

以下の事項をお電話口でお伝えください
1.氏名、年齢、電話番号、郵便番号、住所、職業
2.ご覧になった雑誌のタイトル
3.ご希望の商品の商品番号、商品名、数量
・お支払い方法は代金引換え払いとなります。
・商品到着時に、商品代金、発送手数料をお支払いください。

■ 商品のお受取・お支払い

・商品の発送方法につきましては、代金引換え払いのみとさせていただきます。
・ご注文になった商品をお受取になる際、配達員に商品代金と発送手数料をお支払いください。
・発送手数料は、お買上金額の合計が2万円未満の場合は1000円。2万円以上の場合は無料です。

■ ご注意

・限定品は、申込み期間終了後に抽選となります。そのほかの商品は、お電話での先着順とさせていただきますので、在庫が品切れになった場合はご容赦ください。
・18才未満の方は保護者の許可が必要です。
・海外からのご注文はお受けできません。
・商品違い、汚損、破損の場合にのみ返品が可能です。

注文電話番号

フリーダイヤルファミ通ナンバーワン　0120・832・781
＜携帯電話からのご注文は……03・5651・1700＞
■ 平日 午前10時から午後5時まで ■ 土曜・日曜・祝日 午前10時から午後3時まで
12月8日午前10時から12月21日午後5時まで
お問合せ先／株式会社エンターブレイン営業局　03・5433・7168
※ご紹介した商品は、ご注文電話でのお申込みとなります。

SEGA CONSUMER HISTORY vol.15

セガ・コンシューマー・ヒストリー
〜家庭用機に見るセガの歴史〜

CD-ROMへの進出　1991〜



サードパーティーが支えたハード

メガドライブ発売から約3年後の'91年12月12日、CD-ROMソフト専用機器"メガCD"が発売された。この時代はすでに任天堂のスーパーファミコンが国内外ともにゲーム市場を席巻しており、セガはつぎなる攻め手としてCD-ROMを選択したのだ。メガCDのおもなスペックは、CD-ROMならではの大容量に加えて、スプライトの回転、拡大・縮小機能、PCM音源の追加といったもの。回転、拡縮は、ライバルのスーパーファミコンを意識して付加したと思われるが、ユーザーが渇望していた"同時発色数の少なさを補う機能"はなかった。

メガCDは当初、ソフトの質・量の低さもあって、セガマニア専用というイメージが強かった。しかし、当時のユーザーが待望していた『ルナ』が'92年に登場してからは、少しずつハードも普及しはじめる。肝心のセガはといえば、依然としてメガドライブのほうに主力を割いていた感があった。それが影響してか、メガCDは『ルナ』のゲームアーツをはじめとするサードパーティーの名作、個性的な海外作品群（アメリカでの好調の証）に、細々と支えられるかたちとなっていく。

MEGA-CD

1991年12月12日発売　セガ／49800円



●CPU	：MC-68000（12.5Mhz）
●RAM	：プログラム、ピクチャー、サウンド用　6Mビット PCM用波形メモリ　512Kビット CD-ROM用データキャッシュ　128Kビット バックアップ用　64Kビット
●サウンド	：ステレオPCM8チャンネル サンプリング周波数MAX32Khz
●アクセスタイム	：平均約1秒
●座標変換	：2軸回転、拡大・縮小用演算ハードウェア搭載
●CD-AUDIO	：16ビット、8倍オーバーサンプリング デジタルフィルター（D/A変換）、 フェードイン・フェードアウト可能

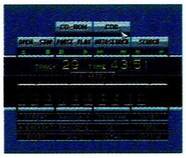
機能も紹介するデモ

ソフトを挿入せずに電源を入れると、メガCD特有の機能を使ったデモがループ表示される。青い空をバックにロゴが舞い続ける映像なのだ。



⬆さわやか(?)なサウンドも本体音源を使用。

⬇CD-ROMマシンなので音楽CDの再生も可能だ。



メガドライブ・メガCD一体型マシン

メガCD本体が発売された翌年の春、セガと日本ビクターが共同で開発した"ワンダーメガ"が、両社から発売された。これはメガドライブとメガCDの機能を一体化したマシンだが、それ以外にもCD-Gソフト再生機能やマイク端子（CDカラオケが周辺機器なしで可能）などが追加された。

ワンダーメガ　RG-M1

1992年4月24日発売　セガ／79800円
1992年4月1日発売　日本ビクター／82800円



セガ版と日本ビクター版では本体色とロゴが異なる。なお、日本ビクター版にはカラオケ4曲とゲーム4つ（ゲーム図書館タイトルなど）を収録したCD-ROMが付属している。



ワンダーメガ　RG-M2

1993年7月2日発売　日本ビクター／59800円

性能は前バージョンとほぼ同じだが、本体のコンパクト化、低価格化を実現。こちらは日本ビクターのみが発売。6ボタン採用の多機能コードレスパッドが標準付属している。



⬅海外製作品らしいテイスト。

『ワンダードッグ』

ワンダーメガを盛り上げるため、日本ビクターは自社ロゴの犬をモチーフにしたメガCD用アクションゲームも発売。

メガCD ペリフェラル

バックアップRAMカートリッジ

セガ／6300円

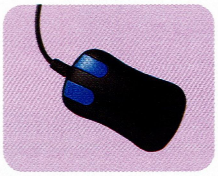


メガCDソフトのセーブデータをまとめて保存できる外部RAM。セーブ容量はメガCD本体の内蔵メモリーの16倍で、コストパフォーマンスが高い。

セガマウス

セガ／5000円

メガドライブ、メガCDのマウス対応ソフト用。ボールが軽すぎて使い心地にやや難あり。ひっくり返すとトラックボールとしても使える。マウスパッドも付属。





⬆エコー、キーコントロールなど、カラオケに必要な機能はほぼ搭載している。

メガCDカラオケ

セガ／19800円

メガCDにカラオケ機能を付加する周辺機器。CD-Gカラオケのソフト再生はもとより、音楽CDのボイス部分のキャンセラー、キーチェンジ、マイクコーラス、エコーなど、カラオケを楽しむのに必要な機能が充実している。マイクも2本、標準付属しているので、デュエットも可能だ！

Sega Game Graffiti

全メガCD用ソフトの中から、ハードを代表する有名タイトルを紹介。今回は国内メーカー編。

惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド

1991/12/20 | セガ | RPG | 6800円

音楽が大好きな宇宙人と少年の触れ合いを描くRPG。セガ初のメガCDソフトだが、半日でクリアーできるほどの間に合わせ的な作り。ユーザー評価も実売価格も超低かった。



ルナ ザ・シルバースター

1992/06/26 | ゲームアーツ | RPG | 7800円

『ルナ』シリーズの元祖。キャラデザインに窪岡俊之、ヒロインの声に井上喜久子を起用するなど、当時としては豪華な作りで、メガCDの牽引力になった一作。以後、人気シリーズ化。



電忍アレスタ

1992/11/27 | コンパイル | SHT | 6800円

コンパイル10周年記念作品にして『アレスタ』唯一のCD作品。完成度は『武者アレスタ』に劣るが、CD音源による和風ハウスサウンドはなかなか。20周年記念はあるのか?



ゆみみみっくす

1993/01/29 | ゲームアーツ | ADV | 6800円

マンガ家の竹本泉が描く独特な脳天気世界を、気軽に遊べるアドベンチャーに。全編アニメーション処理+フル音声の、CDならではの力作。サターンにも移植された。



ニンジャウォーリアーズ

1993/03/12 | タイトー | ACT | 7800円

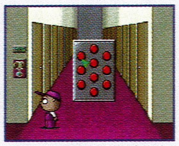
メガドライブではイマイチなタイトーだが、メガCDではこれと『ナイトストライカー』というマニアック移植でユーザーを狂喜させた。ZUNTATA出演の実写デモは必見。



スイッチ

1993/04/23 | セガ | ADV | 8800円

支離滅裂な世界でスイッチを押しまくり、その結果引き起こされる不条理なギャグ演出(ゲロネタ多し)を楽しむという、ゲームらしからぬゲーム。音楽は谷啓。シュールすぎ?



シルフィード

1993/07/30 | ゲームアーツ | SHT | 8800円

ゲーム自体は2Dシューティングなのだが、背景やボスなどの表現に当時はまだ高度で珍しかったポリゴンなどを採用。派手なCG画面で話題を呼んだ。大元はパソコンの人気作。



慶応遊撃隊

1993/08/06 | ビクターエンタテインメント | SHT | 7400円

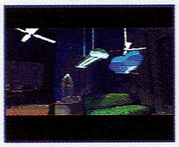
バニーガール姿の女の子がぽち(ドラゴン)に乗って巨大タコやヘンテコな戦艦と戦う、コミカル横シューティング。ヒロインの蘭未を演じた菅野美穂の声が初々しい。



夢見館の物語

1993/12/10 | セガ | ADV | 7800円

画面にメッセージをいっさい表示せず、方向ボタンで感覚的に移動するという、まさにインタラクティブ系ゲームのはしり。サターンの続編よりこちらを推す人が多い。



ゲームのかんづめ VOL.1

1994/03/18 | セガ | ETC | 3980円

メガモデムで供給された『ゲーム図書館』のタイトルから、代表的なゲームをVOL.1、VOL.2の2本に分けて収録発売。タイトルが示すとおり、ホントに缶にパッケージされていた。



メガCD用ソフト全発売タイトルリスト

発売日	タイトル名	発売元	ジャンル	価格
1991/12/12	ソル・フィース	ウルフチーム	SHT	6800円
1991/12/12	ヘビーノバ	マイクロネット	ACT	6800円
1991/12/14	ノスタルジア1907	シュールド・ウェーブ	ADV	7200円
1991/12/20	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	セガ	RPG	6800円
1991/12/20	アーネストエバンス	ウルフチーム	ACT	7300円
1991/12/28	天下布武 英雄たちの咆哮	ゲームアーツ	SLG	7800円
1992/02/18	精霊神世紀フェイエリア	ウルフチーム	RPG	7400円
1992/03/27	コズミックファンタジーStories	日本テレネット	RPG	7800円
1992/04/17	デスブリンガー	日本テレネット	RPG	7400円
1992/05/29	アイルロード	ウルフチーム	RPG	7800円
1992/05/29	クイズスクランブルスペシャル	セガ	QIZ	6800円
1992/06/19	魔法の少女シルキーリップ	日本テレネット	ADV	7400円
1992/06/26	ルナ ザ・シルバースター	ゲームアーツ	RPG	7800円
1992/07/31	デトネイター・オーガン	ホット・ビィ	ADV	7800円
1992/08/07	プリンス・オブ・ペルシャ	ビクター音楽産業	ACT	7800円
1992/08/28	サンダーストームFX	ウルフチーム	SHT	7800円
1992/09/11	ブライ 八玉の勇士伝説	セガ	RPG	7800円
1992/09/25	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ	ADV	6800円
1992/09/25	ワンダードッグ	ビクター音楽産業	ACT	7200円
1992/10/23	BLACKHOLE ASSAULT	マイクロネット	ACT	6800円
1992/10/30	プロ野球スーパーリーグCD	セガ	SPT	7800円
1992/11/13	タイムギャル	日本テレネット	ACT	7800円
1992/11/27	電忍アレスタ	コンパイル	SHT	6800円
1992/12/18	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘! 東京マージャンランド編	ゲームアーツ	TBL	7800円
1992/12/18	アフターバーナーⅢ	CSK総合研究所	SHT	8400円
1992/12/18	ロードブラスターFX	ウルフチーム	RAC	7800円
1992/12/25	カプコンのクイズ殿様の野望	シムス	QUZ	7800円
1992/12/25	天舞メガCDスペシャル	ウルフチーム	SLG	9800円
1993/01/03	AYA	データウエスト	ADV	7600円
1993/01/29	ゆみみみっくす	ゲームアーツ	ADV	7800円
1993/03/12	シムアース	セガ	SLG	7800円
1993/03/12	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	ACT	7800円
1993/03/19	ウルフチャイルド	ビクター音楽産業	ACT	8800円
1993/03/26	ジャガーXJ220	ビクター音楽産業	RAC	8800円
1993/03/30	アネット再び	ウルフチーム	ACT	7800円
1993/03/26	ファイナルファイトCD	セガ	ACT	8800円
1993/04/23	三国志ⅢMEGA-CD版	光栄	SLG	14800円
1993/04/23	スイッチ	セガ	ADV	8800円
1993/04/23	SEGA CLASSIC	セガ	ETC	2980円
1993/04/23	らんま1/2 白蘭愛歌	メサイヤ	ADV	8300円
1993/05/28	ナイトストライカー	タイトー	SHT	7800円
1993/05/28	デバステイター	ウルフチーム	SHT	7800円
1993/05/28	幻影都市	マイクロキャビン	RPG	4980円
1993/06/25	メガシュヴァルツシルト	セガ	SLG	7800円
1993/06/25	Aランクサンダー	日本テレネット	ADV	7800円
1993/07/16	ダイナミックカントリークラブ	セガ	SPT	7800円
1993/07/23	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	ウルフチーム	RPG	8800円
1993/07/23	聖魔伝説3X3EYES	セガ	RPG	8800円
1993/07/30	サイボーグ009	日本テレネット	ACT	7800円
1993/07/30	シルフィード	ゲームアーツ	SHT	8800円
1993/07/30	バリアーム	ヒューマン	SHT	7500円
1993/08/06	江川卓のスーパーリーグCD	セガ	SPT	7800円
1993/08/06	慶応遊撃隊	ビクターエンタテインメント	SHT	7400円
1993/08/27	雀豪ワールドカップ	ビクターエンタテインメント	TBL	8200円
1993/09/17	ウイニングポスト	光栄	SLG	9800円
1993/09/17	笑ゥせぇるすまん	セガ	ADV	7800円
1993/09/17	サンダーホーク	ビクターエンタテインメント	SHT	7800円
1993/09/23	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ	ACT	8800円
1993/09/23	モンキーアイランド ユーレイ海賊大騒動!	ビクターエンタテインメント	ADV	8800円
1993/09/24	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄	SLG	9800円
1993/10/22	Vay流星の鎧	シムス	RPG	7800円
1993/10/29	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	SHT	9800円
1993/11/12	ダークウィザード 蘇りし闇の魔導士	セガ	SLG	6800円
1993/11/19	アルスラーン戦記	セガ	SLG	7800円
1993/11/19	ナイトトラップ	セガ	ADV	8800円
1993/11/26	マイト・アンド・マジックⅢ	CSK総合研究所	RPG	6800円
1993/11/26	アルシャーク	サンドストーム	RPG	8800円
1993/11/26	ザ・サードワールドウォー	マイクロネット	SLG	7800円
1993/12/10	夢見館の物語	セガ	ADV	7800円
1993/12/10	オルゴール	データウエスト	ADV	7800円
1993/12/28	戦国伝承	サミー工業	ACT	8500円
1994/01/28	いしいひさいちの大政界	セガ	SLG	7800円
1994/02/25	真・女神転生	シムス	RPG	7800円
1994/02/25	マイクロコズム	ビクターエンタテインメント	SHT	8900円
1994/03/18	ゲームのかんづめVol.1	セガ	ETC	3980円
1994/03/18	ゲームのかんづめVol.2	セガ	ETC	3980円
1994/03/18	ハイムドール	ビクターエンタテインメント	RPG	8800円
1994/03/18	F1サーカスCD	日本物産	RAC	8800円
1994/03/25	AX-101	セガ	SHT	7800円
1994/03/25	ウイングコマンダー	セガ	SLG	7800円
1994/03/25	ダンジョンマスターⅡ スカルキープ	ビクターエンタテインメント	RPG	8800円
1994/03/25	信長の野望・覇王伝	光栄	SLG	12800円
1994/04/01	ぽっぷるメイル	セガ	RPG	7800円
1994/04/15	うる星やつら ディア・マイ・フレンズ	ゲームアーツ	ADV	7800円
1994/04/15	バトルファンタジー	マイクロネット	ACT	8400円
1994/04/22	爆伝アンバランスゾーン	ソニー・ミュージックエンターテインメント	ADV	7800円
1994/04/22	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	RPG	7800円
1994/04/23	FORMURAONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ	RAC	7800円
1994/05/13	仮面ライダーZO	東映ビデオ	ADV	7800円
1994/05/20	ロードス島戦記 英雄戦争	セガ	SLG	7800円
1994/06/03	モータルコンバット完全版	アクレイムジャパン	ACT	6800円
1994/06/03	ドラゴンズ・レア	セガ	ACT	6800円
1994/06/24	WWFマニア・ツアー	アクレイムジャパン	SPT	6800円
1994/07/22	シャイニング・フォースCD	セガ	RPG	7800円
1994/07/29	シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	ビクターエンタテインメント	ACT	8800円
1994/09/22	スターウォーズ レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント	SHT	8800円
1994/09/30	ジュラシック・パーク	セガ	ADV	7800円
1994/09/30	キャプテン翼	テクモ	SLG	7800円
1994/09/30	バトルコープス	ビクターエンタテインメント	SHT	800円
1994/10/28	スターブレード	ナムコ	SHT	7800円
1994/11/11	アフターハルマゲドン外伝 魔獣闘将伝エクリプス	セガ	RPG	7800円
1994/11/25	リーサルエンフォーサーズⅡ ザ・ウエスタン	コナミ	SHT	9800円
1994/12/20	NBA JAM	アクレイムジャパン	SPT	6800円
1994/12/22	ルナ エターナルブルー	ゲームアーツ	RPG	9800円
1994/12/22	トムキャット・アレイ	セガ	ADV	7800円
1994/12/22	ソウルスター	ビクターエンタテインメント	SHT	800円0
1995/02/24	エコー・ザ・ドルフィンCD	セガ	ACT	4980円
1995/02/24	大封神伝	ビクターエンタテインメント	RPG	6800円
1995/03/24	ダブルスイッチ	セガ	ADV	6800円
1995/03/24	プライズファイター	セガ	ADV	6800円
1995/03/31	餓狼伝説SPECIAL	ビクターエンタテインメント	ACT	6800円
1995/09/01	ファーレンハイト	セガ	ADV	6800円
1995/12/22	サージカルストライク	セガ	SHT	6800円
1996/02/23	シャドウラン	コンパイル	RPG	7800円

※上記のリストはファミ通DC編集部で作成したものです。

ハイテクアーケードワールド

HI-TECH ARCADE WORLD

年末は街に出て、大きなゲームセンターに立ち寄ってみよう。そこで出会える新作を紹介してみたぞ。

文・構成：石井ぜんじ

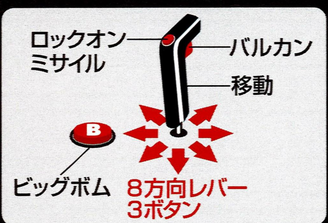


いまいちばん気になることは、『プラネット～』が近くに入荷してくれるかどうかです。

3D独特の弾よけに慣れよう
プラネットハリアーズ

●セガ（開発元：アミューズメントヴィジョン）●カスタム基板●3Dシューティング●12月中旬稼動予定

今回は基本操作をおさらいし、ステージ1ボスまで攻略。確実にクリアーできるようにしよう。



『プラネットハリアーズ』は高速3Dシューティングだ。敵はどんどん襲ってくるし、飛んでくる弾は速いので非常に忙しい。その代わりプレイヤーの攻撃も強力なので、その爽快感を楽しもう。

だが、スピードに慣れてくれば奥の深さも見えてくる。ロックオンミサイルで同時に倒せばゴールドを稼ぐことができ、ショップでパワーアップできる。早めにロックして迅速に倒していくには、敵の出現パターンを覚えていかなければならない。

ボス戦では画面の高速スクロールが止まり、本格的な対決が始まる。ここではボスの性質を見切る判断力も必要とされるぞ。

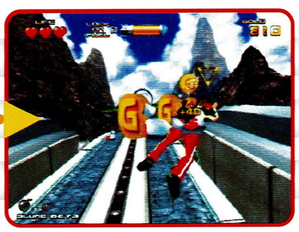
操作は簡単だが奥は深い

プレイヤーは操縦桿型レバーで操るが、動かした方向にそのまま動くので感覚的に扱える。攻撃方法はバルカンとミサイルで、ミサイルのロックオンシステムを理解してバルカンと使い分けよう。

基本的に敵は弾を撃って攻撃してくる。最初の1面は、弾に近寄らないように大きくかわしていけばいいだろう。後半になると、円を描くように回ったり、一定方向に入れてから逆方向に切り返したりというかわしかたが必要になる。登場する敵や、場面に応じて避けかたが違ってくるのが奥の深いところだ。単純にはいかないぞ。



⬆アイテムボックスはバルカンで壊そう。ミサイルとの使い分けが重要。



⬆ボックスの中からゴールドを回収。ボムやバリアが出ることもある。

特殊操作&協力テクニック一覧

マルチロックオン
操作方法：ロックオンミサイルボタンを押したままの状態で複数の敵にカーソルを合わせるとロック。その後、ボタンを離すことによってミサイルを発射する。

急旋回
操作方法：レバーを急激に別方向に倒す。
効果：回転しながら急速に移動する。

体力回復（協力プレイ時のみ）
操作方法：プレイヤーどうしを近づけて合体させる。
効果：時間の経過により体力が回復。

Wロックオン（協力プレイ時のみ）
操作方法：両方のプレイヤーが同じ敵にロックする。
効果：より多くのゴールドが稼げる。

マルチロックオンをマスターしよう！

マルチロックオンとは、ロックオンミサイルで複数の敵を同時にロックして一気に倒すテクニックのことだ。これができればゴールドも稼ぐことができるぞ。

まずミサイルボタンを押して敵に照準を合わせる。ミサイルゲージが許すかぎり、できるだけ短時間で多くの敵をロックしよう。その後ボタンを離せばミサイルが発射され、まとめて撃墜できる。

同時にロックオンすればするほど多くのゴールドが稼げるので、できるだけバルカンで撃たずにロックしていきたい。しかし、多くの敵を同時にロックしようとすればするほど敵の破壊が遅くなってしまう。すると敵の攻撃も結果的に激しくなる。危険な場所は早めにロックを解除してミサイルを発射しよう。



⬅バルカンを撃たずに多くの敵をロック。



⬆ミサイルを発射する。キャラによってミサイルの飛びかたが違うのにも注目。



➡一度のロックはゲージの分しかできない。敵によってロックに必要なエナジー量は違う。

ステージ攻略！6つの頭のドラゴンを撃破！

STAGE1 WINDEL First half

ステージ1 前半

まず最初はザコ敵の編隊が攻撃してくる。はじめのうちは相手が攻撃してくるのが遅いので、ロックオンの練習をするのに最適だ。バルカンを撃たず、出現したすべての敵をロックしてからミサイルを発射しよう。そのあとにゴールドを回収するのも忘れずに。

逆にアイテムボックスはバルカンでないと開けられない。すべてスムーズに破壊して回収しよう。ゴールドが多いにこしたことはないので、バルカンとミサイルの撃ち分けをここでマスターしよう。

途中で半透明な壁に覆われた地下通路のような場所がある。ここはゴールドが隠されているので、できれば中に潜って回収しよう。出口で敵が出現するが、壁越しにロックできる。ゴールドを回収しつつ編隊もロックして撃とう。

また、注目したいのは空中に浮かんでいる黒いひし形の物体だ。これは単なるオブジェではなく、破壊するとビッグボムのアイテムを放出する。バルカンで狙って壊し、回収しよう。


←バルカンを撃たずに敵の編隊をロック。


←通路の中にはゴールドが隠されているぞ。


↑ミサイルボタンを離すとミサイルを発射。まとめて倒してお金を回収だ。


↑ひし形の物体をバルカンで破壊すると、なんとボムが出現するのだ。

STAGE1 WINDEL Second half

ステージ1 後半

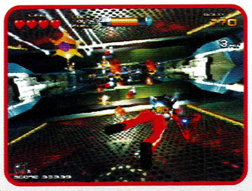
ショップから出た直後は、弾丸のような形をしたUFOが多数出現する。ここはすべてロックしようとすると体当たりを食らいやすいので要注意。ロックしたら早めにミサイルを発射しよう。慣れるまではバルカンを併用して速攻で破壊していくのもいいだろう。

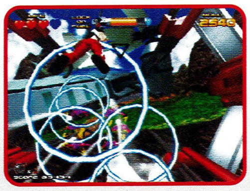
再び地表へ出たあとは、輪を描くような弾を撃ってくる一連の敵に注意。白い輪を複数撃ってくる敵は、無理せず輪の中の大きな隙間に入ろう。そのあとは火の弾の輪とミサイルの輪が交互にとばしてくる敵が出現する。火の弾の輪は拡大するので中に入ろう。その直後のミサイルの輪は逆に縮むので入ってはいけない。

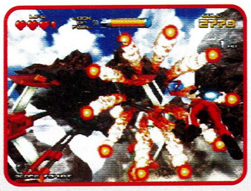
ボスのまえでは両側にアイテムボックスがある。ふたり用ならここから合体して体力回復タイムだ。

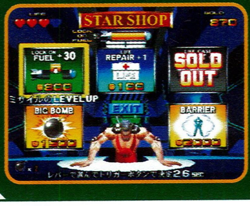
STAR SHOP

最初の店では確実にライフを回復して、ハートのライフケースを買おう。つぎに大事なのはロックエナジーだ。これを買えばロックオンゲージが長くなり、一度にロックできる敵が多くなる。ボムまで買うのはなかなか難しいぞ。


←稼ぐよりも身の安全を確保しよう。


←避けられそうもなかったら中に入ろう。


←大きな火の弾の輪は中に入っても平気だ。



←体力を回復したらロックエナジーを買おう。

STAGE BOSS

ステージボス VALCANDRA

ボスのバルカンドラは頭部から火を吐いてくる強敵。口を開けたときがチャンスで、6つの頭部をすべて破壊するとクリアーだ。

まず最初は巨大な火の玉を撃ってくる。当たり判定が大きいので無理せず大きくかわそう。強引にロックしようとすると食らってしまうぞ。逃げながら確実にロックしていきたい。頭がひとつになると、突然白い炎を吐き続けてくるので注意しよう。狙ってくるので、頭の正面に立ってはいけない。つねにずらしながら、ロックして倒そう。

このボスは、頭部を破壊すると首の部分からゴールドが大量に発生する。これを回収しようとすると、ボスの攻撃をかわすのがなかなか難しい。慣れてきたら回収できるようにチャレンジしよう。


←ボスの吐く火は攻撃判定が大きいので注意。


←白い炎から逃げながらうまくサイトを引っ掛けよう。


↑ボスが出すゴールドを回収するとしないとでは大違い。

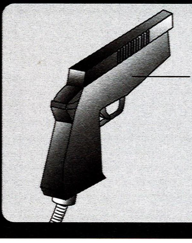


ミニゲームてんこ盛りガンシュー最新作!

ガンバリィーナ

●ナムコ●システム10基板
●バラエティーガンゲーム
●12月稼動予定

なんと60種類以上ものミニゲームがつまっている。その秀逸なアイデアと練りこみには脱帽だ。


ガンコントローラ

『ガンバリィーナ』は、ストーリーに関係なく気軽に遊べるガンゲームだ。しかし、そのミニゲームの数は60種類以上もあり、どれも完成度が高くやりごたえ十分。一度やり始めればそう簡単には飽きることはないだろう。

攻略のポイントは、ゲームの内容を覚えて得意ゲームを作っていくことだ。まだやったことのないゲームを選んだ場合は、始まるまえに表示される制限タイムと弾数に注意しよう。これをよく見れば、狙って撃つのか、それとも撃ちまくらなければ間に合わないのか見当がつく。全体的に弾数無制限のゲームが多いので、爽快に撃ちまくってストレス解消しよう。

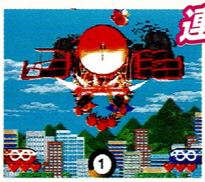

←気軽に遊べるコンセプトの筐体。ガンは非常に軽く、長時間遊んでも疲れない設計になっている。ほかのガンシューと比べてゲームごとにインターバルがあり、そのあいだに休めるので気分的にも楽だ。

ぜ&編の(どーよ、このゲーム!?)

ぜ　とにかくリロードせずに爽快に撃ちまくれるのがいい。
編　銃の反動がくるこのタイプの筐体もよくできてますよ。
ぜ　ゲーム内容はどこか『てんこもりシューティング』を思い出すね。
編　『ガンバレット』はいまから6年まえの作品なんで、むしろ『てんこもり〜』が『ガンバレット』をベースに作られた部分があると思いますよ。
ぜ　それにしてもナムコのミニゲームの作りかたはうまい。これだけのアイデアが出てくるのはゲームをよくわかっている証拠。
編　"オヤジを守れ!"などは定番のミニゲームだけど、オヤジを襲う敵とシチュエーションが変わっていて楽しめましたね。

こんなミニゲームが80種類以上!!

連射あるのみ!


←ひたすら連射で人工衛星に撃ち込め!

ひたすら標的を狙って撃ちまくろう。ある程度狙う必要はあるが、なによりも重要なのは連射力だ。とくに最初の数秒、とまどっていると大きく出遅れるぞ。

オヤジを守れ!


←オヤジを刺しそうな蚊を優先して撃て!

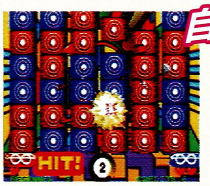
もはやシリーズ定番の、オヤジを守れシリーズ。蚊や海賊、幽霊などがオヤジを襲う。それぞれ敵の動きや性質が違うので、理解したうえで撃ちまくろう。

一発必中!


←よく狙って回転するマトを一発で当てろ!

まさにチャンスは1回。よく狙って撃とう。狙う標的は回転していたり、揺れていたり、風船の陰に隠れていたりとさまざまなシチュエーションがある。

自分のマトを狙え!


←撃つと積み木が崩れてくるので注意。

赤と青の標的がいろいろなパターンで出現する。1Pなら赤、2Pなら青の的を狙おう。相手の的に当ててしまうとライフが減るぞ。

ドクロに注意!


←小鳥だけを狙い、ドクロはかわして撃とう。

標的を狙って撃ちまくるタイプには、ときおりドクロが出現する。ドクロは撃ってはいけないが、あまり消極的になるとノルマ達成に響くのが難しい。

判断を誤るな!


←見本と同じお面を撃つ。一瞬で判断せよ。

判断力が必要で、指示に従って標的を選んでから撃とう。同じ標的や仲間はずれを選んだり、いちばん大きな数字のカードを見分けたりするものがある。

ぜんじのよもやま話

今号のお題 スピード感と爽快感の演出

ゲームは知的なパズル的、論理的なおもしろさと、感覚に訴える気持ちよさの両方が満たされていないと楽しくない。その感覚的なおもしろさの中で重要なものが、スピード感と爽快感である。

スピード感は、リアルタイム性の高いアーケードゲームでは重要な要素である。『スペースハリアー』など、その昔の3Dシューティングはスピード感を強烈に感じさせてくれた。3Dシューティングだけではなく、ブロック崩しの名作『アルカノイド』、大ヒットした『テトリス』などにも強く感じたものだ。

スピード感とは、ゲームがどんどんプレイヤーに迅速な行動を要求していき、頭が加速化してバーストする感覚だと思う。わけがわからなくなる寸前の、幻惑された感覚こそが楽しいのだ。近年はポリゴン化により、3Dシューティングの分野では本来のスピード感が失われつつあった。『プラネットハリアーズ』はそのスピード感を重視し、幻惑される感覚を復活させてくれていると思う。

一方、『ガンバリィーナ』には撃ちまくる爽快感が顕著に感じられる。これはシューティング関連のゲームでとくに重要な要素だろう。

ただ撃ちまくれば爽快になるというわけではないのがミソ。撃った結果何が起こるかが重要なポイントなのだ。撃つごとに衝撃で震えたり、壊れて破片が飛び散る。そんな演出の工夫が大きく爽快感を左右するのである。それは格闘ゲームでも同様だ。ヒットした瞬間のヒットストップやのけぞり時間、吹っ飛びモーションなどで爽快感の度合は細かく変動する。それを細かく制御しているのが格闘ゲームのレベルの高さなのである。

スピード感、爽快感といった部分は、ロジックにこだわるマニアが見逃しがちなところかもしれない。しかしよくできたゲームでは、感覚的な部分に細かい工夫が凝らされているものなのだ。

WORLD WIDE DC Vol.16

世界中で超盛り上がり!!
海外ドリームキャスト情報コーナー

ヨーロッパでもPS2が発売され、ゲーム機戦争は激化の一途だが、DCは元気だぞ!!



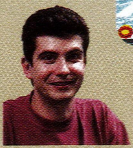
『トイ・レンジャー』でお馴染みノークリシェ開発の新作2本

日本では『突撃！てけてけ!!トイ・レンジャー』(原題Toy Commander)の開発元として知られるフランスのノークリシェ。全世界で大ヒットし『バイオハザード』のルーツとも言われる『アローン・イン・ザ・ダーク』のオリジナルスタッフが結集したセガ・ヨーロッパの子会社だ。大作アドベンチャー『アガサ』に並行して、ヨーロッパではこのクリスマスに『トイ・レーサー』が発売される。『トイ・レンジャー』のキャラを使用、通信対戦が可能なうえ、わずか£4.99(約800円)なのだ。

Toy Racer



➡画面分割や通信で対戦が可能。コミカルなレースが楽しめる欧州専用。



Frederick Raynal

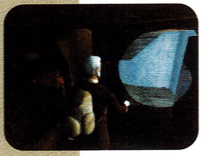
⬅ディレクターのフレドリック・レイナル氏。『アローン』シリーズ原案者だ!!

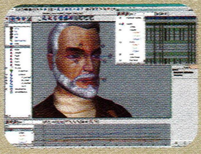
NoCliché 『アローン・イン・ザ・ダーク』オリジナルチームならではの注目作 Agartha

発売：Sega (USA)　開発：NoCliche (France)　北米発売日未定

1929年冬、ルーマニアのとある村で不思議な地震による崖崩れが起こり、アガーサと呼ばれる地下都市への道が開かれた。村の勇者、カークは生ける死体などと闘いながらその秘密に迫っていく。ディレクターのレイナルは「画面は開発中のラフなもの。懐中電灯による探索はスリリングだよ」。実在のアガーサ伝説に基づくマルチシナリオの期待作だ。








DC Schedule in USA

発売予定	ソフト名	発売元
12/01	TETRIS	CRAVE
12/03	EXHIBITION OF SPEED	TITUS
12/04	Q-BERT	MAJESCO
12/05	BANG! Gunship Elite	REDSTORM
12/05	DONALD DUCK	Ubi
12/05	Grandia 2*	Ubi
12/05	SURF ROCKET RACER	CRAVE
12/05	THE GRINCH	KONAMI
12/05	WORMS WORLD PARTY	TITUS
12/06	PBA 2001	BETHEDA
12/06	Pod Speedzone	Ubi
12/07	RESIDENT EVIL 2*	CAPCOM
12/12	CHARGE AND BLAST*	INFOGRAMES
12/12	COASTER WORKS*	INFOGRAMES
12/12	DUCATI WORLD	ACCLAIM
12/12	IRON ACES	INFOGRAMES
12/12	Vanishing Point	ACCLAIM
12/13	SPEED DEVILS 2	Ubi
12/14	ESPN LINKS GOLF	KONAMI
12/15	PEACE MAKERS	Ubi
12/18	Evil Dead: Hail to the King	T HQ
12/18	Half-Life	BERKELEY SYSTEMS
12/21	Bleem! for Dreamcast	Bleem

※11月29日現在編集部調査。予定は変更される可能性があります。*印は日本発売済みのソフトです。

マスダミホの 海外ってどうなのよん♥



セガで海外PRを担当する、入社2年め、ニューヨーク育ちの阪神ファン!?

マルチプラットフォームとは言っても、DCをやめるわけじゃないのよ！

先日セガ・オブ・アメリカ(SOA)の社長兼COO(最高執行責任者)ピーター・ムーアや、ファミ通DCの取材でも度々登場するPR担当の副社長チャーリー・ベルフィールドなど、SOA幹部がそろって日本にやってきました。ちょうど彼らがいたときにセガ新経営方針説明会が行われていたので、飛び入り参加ってことでピーターが海外市場についてちょっとだけお話をしてくれました。海外ではこれからクリスマス商戦を向かえ、いわゆる"書き入れ時"ってやつなんですが、そんなとき一部新聞でセガはDCソフトを作らないというような報道をされたからさぁたいへん。そんなこと絶対ないし、海外での人気ぶりや続々発売されるビッグタイトルなどの状況からも判断できると思うのですが、そりゃそんな噂が流れればみんなびっくりしますよねぇ。え、じゃぁもうDC買ってもしょうがないの!?　って思っちゃいますよねぇ。でもファンの皆様、どうぞ安心してください。セガはこれからもDCのためにおもしろいタイトルをてんこ盛り出していきますから。SOAでもこの報道に面食らってしまったようで、問合せとかあったんでしょうか。クリスマスシーズンに向けてより一層の闘志を燃やしていましたよ。

アメリカでも『シェンムー』が発売され、すぐに10万本(発売週全機種で1位)。う〜ん、ピンチのあとにチャンスありって感じ？　お祭り好きのSOAメンバーがのりのりでその盛況ぶりを報告してました。スポーツ好きのアメリカでスポーツ以外のジャンルも大健闘していますよ!!

籠谷クリストフの ワールド🌐ワイドゲーム事情



日・英・仏語を自在に操り、世界中のゲーム雑誌で活躍中。PCエンジン収集中。

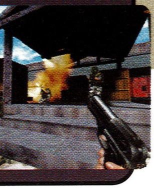
PS2海外第2ラウンド、ヨーロッパでの状況はDCの明るい未来!!

10月24日のアメリカに続き、11月28日にヨーロッパでPS2が発売された。アメリカ同様、初期出荷台数は2、3ヵ月まえに発表されたものよりはるかに少ない。イギリスでは最大16万台だし、フランスでは7万台が発売日に用意されていた。しかし、ディーラーによると、これは楽天的な数字だったようで6万台を下回ったという説もある。すべてのショップはクリスマスセールの要としてPS2に賭けていた。多くの人が夏からPS2を予約していたけれども、初期出荷台数が少なすぎるため、ゲームショップは主力商品をポケモンやドリームキャストに移行しており、実際にDCは売れている。流通は人々が何にせよ、クリスマスプレゼントに次世代機を欲しがるであろうと考えている。海外ではクリスマスが重要な時期である事をお忘れなく。PS2を買えなかったら、来年3月まで待つということは決してありえず、いま買えるドリームキャストを手にするだろう。DCのラインナップはすばらしいし、価格も魅力的なのだ。ではPS1は？　『ファイナルファンタジーIX』はヨーロッパでは発売が延期され続けた結果、PS1の人気は落ちている。アメリカのように、DCはヨーロッパでもクリスマス商戦で好成績を収めるだろう。ちょっとまえのPS2ブームのころ、こんなふうに2001年のドリームキャストが明るいって、誰が想像できた!?

最後に興味深い話をひとつ。とあるアメリカのセガファンとドリームキャストユーザーのグループが選んだDCへの移植希望タイトル1位は、ADKの『Magician Lord』!!　そう、かつてネオジオで衝撃を与えた名作だ。

今号の1本

Half-Life



➡海外で絶大な人気を誇るファーストパーソンシューターの代表作。通信対戦版も発売予定。

海外よもやま話

本誌10／13号でスクープした通信対戦ソフト『プラネットリング』がヨーロッパのオフィシャルDC雑誌の特別付録として配布されはじめた。『ルーマニア#203』の岡田茂氏や松本卓也氏を中心にセガ・ヨーロッパが開発。インターネット電話用ソフトとして公開済みの『ドリームドロボー』のほか、『ボールバブル』『ソア』『スプラッシュ』の計4本のミニゲームを収録したオンラインテーマパーク。あのチビネジも登場するんだけど、残念ながら欧州専用。しかし海外ではすごいDC新作の噂だらけ。偶然そのセガ・オリジナル開発スタッフとメールで話したら……(笑)。まあ期待が高いということですね！

※関連Web：セガ・オブ・アメリカ(英語)　http://www.sega.com/sega/
セガ・ヨーロッパ(英語)　http://www.sega-europe.com/
ノークリシェ(英語)　http://www.nocliche.com/

SEAMAN FILE

シーマン・ファイル

復刊二十号

『シーマン～禁断のペット～<2001年対応版>』が出て、もう4ヵ月。
シーマンを育てて、何か見つけたらお便りを送ってね!!

WANTED



シーマンに関する情報を受け付けています。突然変異などのあなただけが知っている事実やウワサ、シーマン自慢などなんでもけっこう。薄謝を用意して待っています。あて先は、
〒154-8528（株）エンターブレイン
「ファミ通DCシーマン」係まで。

Fig1. シーマニア



花言葉は"繁栄"。10月30日の誕生花で、占いでは、おとなしく見えるが目立ちたがり屋で積極的ながんばり屋らしい。学名Gloxinia sylvatica、属名Seemannia。左は愛美ちゃんの鉢。

Fig2. コブダイとシーマン



コブダイとシーマンの比較。「おれのほうがいい男だろう」みたいなことを言っていました。メスにはコブはないのだそう。

Fig3. マスコットとしてのシーマン



問題出題のマスコットが登場すると、おれに問題出させろ、とシーマンが登場。改めてシーマンの器用さに驚かされた。

Fig4. ナレーターとしてのシーマン



最後に驚かされたのが、このスタッフロール。ナレーターとしてちゃかりシーマンの名が。笑っちゃいました。

Fig5. 哲学するシーマン



古代エジプトからの英知を身につけたシーマン。20世紀をどう見ているのか？21世紀はどうなるのか？

FILE No.1 シーマニアという花

いつもこのページに、お便りをくれる"シーマンおたく"（自称）の西愛美ちゃんから、シーマニアという花があるという情報をもらった。最近ガーデニングを始めた愛美ちゃんは、「金魚が口を開けたみたいな、赤い可愛らしい花を見つけ」て、「わーかわいい」と思い、その鉢植えの値札を見ると「シーマニアグロー¥1960」と書いてあったというのだ。運命的な出会いに驚きながらも、手書きの値札を信じられない思いで見ていたのだが、違う店でも今度は「シーマニア¥680」という値札を発見したのだ。「グロー」はどこに行ったという、読者全員の突っ込みを彼女もしていたのだが。ともかく、どっちかを買ったらしい。なんか、10月ごろにお店に並ぶ花らしく、どこぞのお店の鉢植えランキングでも、10月の21位という微妙な位置に1度だけランクインしている。イワタバコ科グロキシニア属シーマニア。学名は、グロキシニア・シルヴァティィカ。なぜ、シーマニアと呼ばれるかというと、かつてはイワタバコ科シーマンニア属に分類されていたかららしい。あまり説明になっていない気もするが、命名の由来なんてそんなもんである。最近SEAMAN FILEが2号に1回掲載になっているので、愛美ちゃん、「終わっちゃうんじゃないですか」と心配してくれているのだが、まだまだ続きますよ。とくに『2』とか、その他で大ネタが出てきたら、拡大版だってあるかもしれないし。だから、みなさんネタちょうだいね。待ってまーす。

FILE No.2 シーマン奇想天外

11月19日オンエアのTBS系『動物奇想天外』という番組でシーマンが登場していたのをご存じだろうか？　新聞の番組欄に人面魚云々の見出しがあったので、もしかしたらシーマンのことも出るかも、と思いつつチェックしていたら、思いっきり出てた。コブダイという頭に大きなコブのついた魚がシーマンそっくりということで、シーマンが登場することになったという。なんとそのコーナー、シーマンが仕切っていたのだ。この人面魚コブダイの紹介には、コーナーの最初からゲーム画面でシーマンの自己紹介、コブダイの紹介と全部シーマンが仕切り、最後には問題まで出題していた。「こんなゲームもありますよね」なんて言いながら『シーマン』のゲーム画面の静止画が出るくらいだと思っていたこっちがびっくり。おまけに、エンディングには、小島一慶らベテランナレーターと同列に"シーマン"の名がナレーターとして紹介されていたし。正確には、レポーターだと思うが。ギャラはどこに行ったんだろう。事務所はどこだ、新人キャラバンはやらないのか？　などなど、私の中で疑問はふくらむばかり。しかも、出演者も司会者も、シーマンが出てきたことには、まるでコメントがない。もしかしてレギュラーか？　などと思って、ビバリウムに問い合わせたら"たまたま"だったらしい。シーマンには、油断も隙もあったもんじゃない!

FILE No.3 <社説>20世紀の終わりとシーマン

本誌は、今年中にもう1回発行されるが（新年号）、SEAMAN FILEは今年はこれで最後。本年中は、いろいろとありがとうございました。また来年もよろしく、ってことで。ま、『シーマン』が1999年に発売され、2000年には『シーマン2001』。息の長い、というか、単なるゲームの枠を超えた作品だね、『シーマン』は。メディアに載ったコンテンツというより、メディアそのものという感じで。もうすぐ21世紀。2003年にはアトムが生まれた年になる。21世紀はアトムの世紀ではなく、シーマンの世紀になるかも、なーんてな。21世紀のシーマンに期待するのは、自律型ロボットとして、AIBOの天敵になっていただきたい。そのころには、AIBOもしゃべるようになっているだろうから、AIBOが怖くて近づけないような毒舌ロボットとして登場。100ギガくらいのハードディスクを積んでもう、ほんとに生活や、心情をすべてわかってくれるペットというか、同居人として。

※（参考）『シーマン～禁断のペット～』（通常版［マイクデバイス同梱］6800円、スペシャルパッケージ版［マイクデバイスとビジュアルメモリ同梱］7800円）、『シーマン～禁断のペット～<2001年対応版>』（通常版［マイクデバイス同梱］6800円）。いずれもセガ販売。

Pick up New Release

ピックアップニューリリース

ラインナップ

今回はキャラクター性の強いゲームが2本そろっているぞ！ まず1本は温泉旅館を舞台に、かわいい女の子たちとの出会いが待っている『春雨曜日』。そしてもう1本は、くわしく説明する必要もない国民的キャラクター、ドラえもんを扱った『ぼくドラえもん』。どちらもいろいろな意味で"もえる"はず！

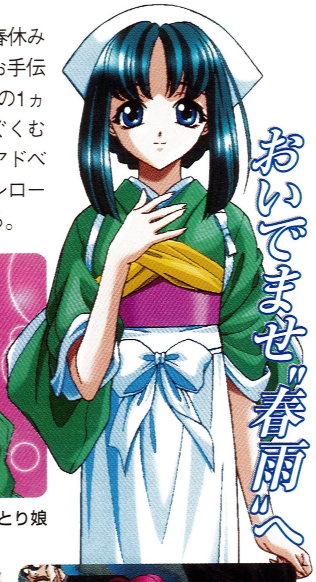
※このコーナーの画面はすべて開発中のものです。

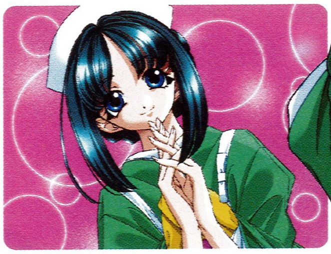
春雨曜日

発売日	2001年2月発売予定	発売元	NECインターチャネル
ジャンル	アドベンチャー	開発元	NECインターチャネル
価格	6800円	通信機能	対応（ダウンロードなど）
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 ? パーセント

失恋したばかりの主人公が、春休みに温泉旅館"春雨"で、警備員兼お手伝いとして雇われる。そして、その1ヵ月間で出会う女の子と恋愛をはぐくむという、コマンド選択式の恋愛アドベンチャー。追加シナリオをダウンロードすれば、新しい物語も楽しめる。

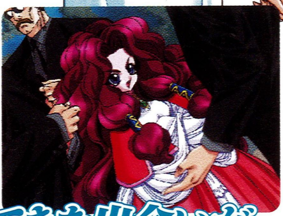




↑旅館の看板娘、ひより。女将のひとり娘で、主人公とは幼なじみでもある。

温泉旅館ですてきな出会いが









←↑"春雨"でともに働く同僚や、数々のお客さんとの出会いが待っている。

ぼくドラえもん

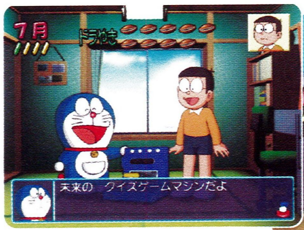
発売日	2001年1月25日発売予定	発売元	セガ トイズ
ジャンル	シミュレーション・アドベンチャー	開発元	セガ トイズ
価格	5800円	通信機能	対応（ホームページ）
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	VGAボックス
ビジュアルメモリ	5ブロック使用		

開発状況 85 パーセント

あの"ドラえもん"の世界を、初めて忠実に再現した育成シミュレーション・アドベンチャー。プレイヤーはドラえもんの立場になって、ひみつ道具でのび太くんを手助けする。それによって"ドラドラ度"をアップさせ、のび太くんをしずかちゃんと結婚させればハッピーエンドだ。



↑のび太くんの家は、3Dで完全に再現。お風呂やトイレなど、原作ではあまり描かれない場所も見られる。



"ドラえもん"の世界を再現！



↑→のび太くんの周囲で、原作から厳選されたシナリオを含む72本のストーリーが展開する。

ミニゲームでドラやきゲット！

草むしりや肩たたきなど、ミニゲームでママのお手伝いをすると、ドラえもんの行動に必要なドラやきがもらえる。





ひみつ道具コレクション

ストーリーに登場したひみつ道具は、図鑑に登録される。その総数、なんと150以上。どうやらDCもそのひとつらしい？

カードキャプターさくら
CARDCAPTOR

知世のビデオ大作戦
ともよ　だいさくせん

LIMITED BOX





ホットケーキセット

『カードキャプターさくら』本編でおなじみのホットケーキにちなんで、ホットケーキプレート、さくらちゃんナイフ、知世ちゃんフォーク、ケロちゃんスプーン、プレートスタンドをセットに。

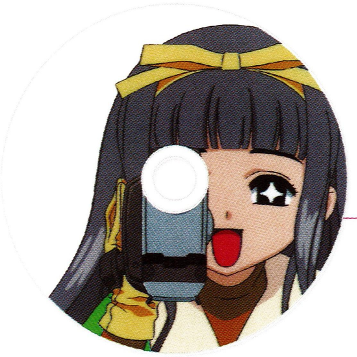
さくらちゃん 知世ちゃん おやすみ抱き枕カバー

表にさくらちゃん、裏に知世ちゃんの抱き枕カバー。
サイズは45×115センチ。
これでいい夢が見られそう・・・・・。



オリジナルパネル時計

パッケージイラストを使った壁掛け時計。



ピクチャーレーベル

アニメスタッフによる
貴重な描き下ろしイラストを
使用したピクチャーレーベル。
このレーベルをとると…!?

12月28日発売予定!

[LIMITED BOX/8800円(税別)] 300 POINT
[通常版/5800円(税別)] 300 POINT

バーチャルビデオ撮影ゲーム
1人用/VGAボックス対応
ネットワーク機能付 データ通信

アニメで大活躍の『カードキャプターさくら』が、ドリームキャストに登場!
あなたが知世ちゃんとなって、さくらちゃんの活躍をビデオに収めよう。
さくらちゃんを画面中央にうまくフレームインするように撮影できればOK!
画像をコンプリートすると、ご褒美が! さくらちゃんの勇姿、1秒たりとも逃がせませんわ!

※デザイン、仕様は開発途中のため予告なく変更される可能性があります。

Dreamcast



software schedule
ソフトウェアスケジュール

今年もあとわずかとなりました。クリスマスやお正月ももうすぐです。キミは誰と、どんなゲームをして過ごすのかな？

12月12日発売予定（1本）

エルドラドゲート　第2巻
メーカー カプコン　価格 2800円
ジャンル RPG　プレイ人数 1人用
ビジュアルメモリ 16ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

ネッパチV@VPACHI ～CRモンスターハウス～
メーカー ダイコク電機　価格 4800円
ジャンル テーブル　プレイ人数 1人用
ビジュアルメモリ 10ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 VGAボックス

Never7 ～the end of infinity～
メーカー キッド　価格 6800円
ジャンル アドベンチャー　プレイ人数 1人用
ビジュアルメモリ 20ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 VGAボックス

12月14日発売予定（5本）

ギルティギア ゼクス [注①]
メーカー サミー　価格 5800円
ジャンル アクション　プレイ人数 1～2人用
ビジュアルメモリ 10ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

サンバ DE アミーゴ Ver.2000
メーカー セガ　価格 5800円
ジャンル アクション　プレイ人数 1～2人用
ビジュアルメモリ 11ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 マラカスコントローラ、VGAボックス

でじこのまいブラ
メーカー ISAO　価格 2480円
ジャンル その他　プレイ人数 1人用
ビジュアルメモリ 6ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 VGAボックス

ネッパチIV@VPACHI ～CR嗚呼!! 花の応援団3～
メーカー ダイコク電機　価格 4800円
ジャンル テーブル　プレイ人数 1人用
ビジュアルメモリ 10ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 VGAボックス

12月21日発売予定（8本）

サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!
メーカー セガ　価格 5800円
ジャンル シミュレーション　プレイ人数 1人用
ビジュアルメモリ 177ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition
メーカー SNK　価格 5800円
ジャンル アクション　プレイ人数 1～2人用
ビジュアルメモリ 3ブロック　通信機能 未対応
対応周辺機器 アーケードスティック、ぷるぷるぱっく

SONIC SHUFFLE（ソニックシャッフル）
メーカー セガ　価格 5800円
ジャンル テーブル　プレイ人数 1～4人用
ビジュアルメモリ 4ブロック　通信機能 未対応
対応周辺機器 VGAボックス

バスラッシュ ドリーム ～エコギア パワーワームチャンピオンシップ～
メーカー ビスコ　価格 5800円
ジャンル シミュレーション　プレイ人数 1人用
ビジュアルメモリ 11ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 つりコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

探偵紳士DASH! [注②]
メーカー アーベル　価格 6800円
ジャンル アドベンチャー　プレイ人数 1人用
ビジュアルメモリ 9ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 VGAボックス

PHANTASY STAR ONLINE [注③]
メーカー セガ　価格 6800円
ジャンル RPG　プレイ人数 1人用
ビジュアルメモリ 15ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

デイトナUSA 2001
メーカー セガ　価格 5800円
ジャンル レース　プレイ人数 1～2人用
ビジュアルメモリ 24ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

12月22日発売予定（1本）

スーパーストリートファイターIIX for Matching Service
メーカー カプコン　価格 4800円
ジャンル アクション　プレイ人数 1～2人用
ビジュアルメモリ 3ブロック　通信機能 対応
対応周辺機器 アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス ※DD専売

メーカーさんのイチオシ

NFL 2K1　開発状況 60パーセント

発売予定日●2001年1月18日
発売元●セガ

全米No.1のタイトルが日本に上陸！　前作はそのクオリティーの高さから日本中が震撼。今作はフォーメーションやモーションの数も段違い！　そしてさらにすごい要素も……。（パブリシティ　久田）



※画面写真は海外版のものです。

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
2000年12月発売予定							
28日	エアロダンシングF（ドリコレ）	CRI	2800円	シミュレーション	○	アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト対戦ケーブル、VGAボックス	100
	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ	5800円	その他	○	VGAボックス	100
	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 LIMITED BOX	セガ	8800円	その他	○	VGAボックス	100
	COOL BOARDERS BURRRN！（ドリコレ）	ウェップシステム	2800円	スポーツ			100
	サクラ大戦・キネマトロン 花組メール[注④]	セガ	2800円	その他	○	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス	?
	サクラ大戦 コントローラ	セガ	2800円	周辺機器	―	―	―
	サクラ大戦 Dreamcast for Internet[注⑤]	セガ	25800円	本体	○	―	―
今冬発売予定							
	ILLBLEED（イルブリード）	クライマックス・グラフィックス	価格未定	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ILLBLEED（イルブリード）@barai版	クライマックス・グラフィックス	価格未定	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ちQのトモダチ	ネクステック	価格未定	パズル	○		?
	MSR - METROPOLIS STREET RACER -	セガ	5800円	レース	○	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
2001年1月発売予定							
1日	デ・ラ・ジェットセットラジオ	セガ	5800円	アクション	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス　※DD専売	?
18日	NFL 2K1	セガ	5800円	スポーツ		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	60
	ギガウイング2	カプコン	5800円	シューティング	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	80
	超鋼戦紀キカイオー for Matching Service	カプコン	3800円	アクション	○	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス ※DD専売	?
	FIGHTING VIPERS 2	セガ	5800円	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	95
25日	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	カプコン	5800円	アクション			?
	ecco THE DOLPHIN ～DEFENDER OF THE FUTURE～	セガ	5800円	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	92
	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦	ソフトマックス	5800円	スポーツ	○	ドリームキャスト・キーボード	?
	ハンドレッド ソード	セガ	6800円	シミュレーション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	95
	ハンドレッド ソード @barai版	セガ	価格未定	シミュレーション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	80
	ぼくドラえもん ～のび太くんおたすけ日記～	セガトイズ	5800円	シミュレーション			?
	西風の狂詩曲（ラプソディ）	ソフトマックス	5800円	RPG	○		80
未定	アニマスターパズル	久礼深雪事務所	価格未定	パズル			?
2001年2月発売予定							
1日	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	4800円	その他			?
2日	エルドラドゲート　第3巻	カプコン	2800円	RPG	○	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス	?

※●色のタイトルは今回初登場のソフトです。●色のタイトルは発売日が変更になったソフトです。●色のタイトルは周辺機器です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
未定	春雨曜日	NECインターチャネル	6800円	アドベンチャー	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	40
	FISH EYES｜Wild	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	価格未定	シミュレーション	○	つりコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	70
	マクロスM3	翔泳社	価格未定	シューティング	○		80
	2001年3月発売予定						
22日	EVE ZERO 完全版(仮題)	ゲームビレッジ	7800円	アドベンチャー	○		60
	BIOHAZARD －CODE：Veronica－完全版	カプコン	価格未定	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
未定	Angel Present(エンジェルプレゼント)	NECインターチャネル	6800円	アドベンチャー		VGAボックス	75
	井上涼子 ～ルームメイト～	データム・ポリスター	6800円	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ネッパチ2001@VPACHI(仮題)	ダイコク電機	価格未定	テーブル	○	VGAボックス	?
	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	6800円	シミュレーション		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	15
	マリーとエリーのアトリエ	クールキッズ	価格未定	RPG			?
	2001年春発売予定						
	Innocent Tears(イノセントティアーズ)	グローバル・A・エンタテインメント/広美	6800円	シミュレーションRPG	○	VGAボックス	?
	NBA Hoopz	ミッドウェイ	価格未定	スポーツ			?
	エアロダンシングi	CRI	6800円	シミュレーション	○	アスキーミッションスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト対戦ケーブル、VGAボックス	60
	グリンチ	コナミ	4500円	アクション			80
	Close to ～祈りの丘～	キッド	価格未定	アドベンチャー			?
	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～	セガ	価格未定	アドベンチャー	○		?
	バトルビースター	スタジオワンダーエフェクト	価格未定	シミュレーション	○	マイクデバイス	60
	プリンセスメーカーコレクション	ジェネックス	5800円	シミュレーション			?
	Fragrance Tale(フレグランステイル)	TAKUYO	価格未定	シミュレーション			30
	ミステリート ～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	価格未定	アドベンチャー			?
	メルティースクール	カルチャーブレーン	4800円	テーブル			?
	Ring Age	TAKUYO	価格未定	アクションRPG	○		?
	Ready 2 Rumble Boxing：Round 2	ミッドウェイ	価格未定	スポーツ			?
	2001年発売予定						
	ALEXANDER The road to Percia	メディアファクトリー	価格未定	シミュレーション			?
	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	価格未定	その他	○		50
	SONIC ADVENTURE 2	セガ	価格未定	アクション	○		?
	パチスロ帝王DreamSlot(仮題)	メディアエンターテイメント	価格未定	テーブル	○		?
	Braveknight	パンサーソフトウェア	価格未定	シミュレーション			?
	MAGIC：The Gathering	セガ	6800円	テーブル	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	モンスターブリード	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション			?
	発売日未定						
	ARMADA(アーマダ)	メトロスリーディー	5800円	シューティング		VGAボックス	95
	AQUA PANIC	セガ	価格未定	パズル		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ウッディ・ウッドペッカー レーシング	コナミ	価格未定	レース			?
	Age of Empires Ⅱ(仮題)	コナミ	価格未定	シミュレーション	○	ドリームキャスト・キーボード、ドリームキャスト・マウス	?
	SD飛龍の拳伝説EX	カルチャーブレーン	4800円	アクション		アーケードスティック	?
	ガイアマスター	カプコン	価格未定	テーブル	○		?
	Get Bass @barai版	セガ	価格未定	スポーツ			?
	こみっくパーティー	アクアプラス	価格未定	シミュレーション			?
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai版	セガ	価格未定	シューティング		アーケードスティック、ドリームキャスト・ガン、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	POWER JET RACING 2001	CRI	価格未定	レース		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	50
	紫炎龍2(仮題)	童	価格未定	シューティング			?
	ZIPドライブ(仮称)	セガ	価格未定	周辺機器	－	－	－
	ジュリアン	フジコム	価格未定	アドベンチャー			?
	新格闘術 飛龍の拳列伝	カルチャーブレーン	5800円	アクション		アーケードスティック	?
	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	価格未定	シミュレーションRPG			?
	ストリートファイターZERO3 for Matching Service	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく ※DD専売	?
	セガガガ	セガ	価格未定	シミュレーションRPG		※DD専売	70
	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	価格未定	ジャンル未定	○		33
	ZOMBIE REVENGE @barai版	セガ	価格未定	アクション		アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	Dark Eyes(仮題)	ネクステック	価格未定	RPG	○		?
	DARK ANGEL：ANNA'S QUEST	メトロスリーディー	価格未定	アクションRPG			?
	ダイナマイト刑事2 @barai版	セガ	価格未定	アクション		アーケードスティック、VGAボックス	?
	www.サッカー ～参加者募集！～	クリーンフライト	5800円	シミュレーション	○		?
	鄭問之三國誌(チェンウェンノサンゴクシ)	ゲームアーツ	価格未定	シミュレーション			?
	Dee Dee PLANET	セガ	2800円	アクション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	10SIX ～Own.Mine.Defend.Attack.24-7.～	メーカー未定	価格未定	シミュレーション	○		?
	トレジャーストライク @barai版	キッド	価格未定	アクション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく	?
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	価格未定	シミュレーション			?
	パチってちょんまげ(仮題)	ハックベリー	価格未定	テーブル	○		?
	ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～	コナミ	オープン価格	アドベンチャー			70
	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～	ビングキッズ	価格未定	シミュレーション			?
	Baldur's Gate －バルダーズ・ゲート－	セガ	価格未定	RPG	○		?
	ビックリマン2000 仮名レオン斬帝の陰謀(仮題)	セガ	価格未定	アクションRPG	○	VGAボックス	?
	フライトシミュレーター(仮題)	コナミ	価格未定	シミュレーション			?
	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5800円	テーブル	○		?
	モンスタートラック	コナミ	価格未定	レース			?
	Littledream	パンサーソフトウェア	価格未定	アクション			?
	LiltherB ～リルハーブ～(仮題)	TAKUYO	価格未定	パズル			?
	リングス	コナミ	価格未定	スポーツ			?
	発売日検討中						
	OUTTRIGGER(アウトトリガー)(仮題)	セガ	価格未定	アクション	○		35

※発売スケジュール、ゲームの完成度は12月1日現在のものです。
※ネットワーク欄には、そのタイトルがなんらかのネットワーク機能に対応している場合に○がついています。
※"DD専売"タイトルは、ドリームキャストダイレクトのみでの販売となります。(http://www.d-direct.ne.jp/、またはTEL03・5352・1500) ※"ドリコレ"は、既発売タイトルを安価で再リリースする"ドリームキャストコレクション"のことです。
注①：初回生産版のみカラーピクチャーレーベル、特製変型シングルCD付き。
注②：初回生産版のみスペシャルトークCD、探偵紳士バイブル付き。
注③：初回生産版のみ『SONIC ADVENTURE 2』体験版付き。
注④：初回生産分のみ『サクラ大戦3』ムービーディスク付き。
注⑤：特製ドリームキャスト本体に特製コントローラ、特製ビジュアルメモリ、『ドリームパスポート3(『サクラ大戦』バージョン)』、『サクラ大戦・キネマトロン 花組メール』、『サクラ大戦3』ムービーディスクを同梱。

西風の狂詩曲(ラプソディ)

開発状況 80 パーセント

発売予定日●2001年1月25日
発売元●ソフトマックス

ただいま、開発スタッフ、デバッグチームが全力を挙げて最終調整を行っています。DC版ならではの『西風』をお届けできるのも、もうすぐです。期待してくださいね！
(営業部広報担当 佐藤文武)

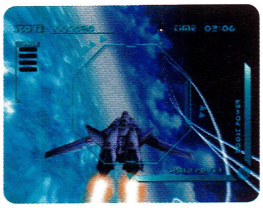


マクロスM3

開発状況 80 パーセント

発売予定日●2001年2月
発売元●翔泳社

おぼえていますか……発売日が2月に延期になりました。おぼえてください。そのぶん、内容は当社比200パーセントアップ!! ストーリーの公開も間近です。ご期待ください!!
(ソフトウェアソリューション局 唐津)



ただいま！ 好評レンタル中!!

全国に約600の店舗をかまえるTSUTAYAで、レンタル可能なドリームキャスト作品、全16タイトルを紹介。いずれのタイトルも、7泊8日で一律400円だ。

●レンタル可能ゲームソフト

SONIC ADVENTURE International(アクション)
チューチューロケット！(パズル)
ゾンビリベンジ(アクション)
スペースチャンネル5(アクション)
ダイナマイト刑事2(アクション)
バーチャファイター3tb(アクション)
THE HOUSE OF THE DEAD 2(シューティング)
突撃！てけてけ!!トイレンジャー(シューティング)
バーチャコップ2(シューティング)
ROOMMANIA#203(シミュレーション)
レンタヒーローNo.1(RPG)
BLUE STINGER(アドベンチャー)
バーチャストライカー2 ver.2000.1(スポーツ)
Get Bass(スポーツ)
あつまれ！ ぐるぐる温泉(テーブル)
シーマンえさディスク(その他)

※12月1日現在

次号予告
next

ファミ通ドリームキャスト
1月5・19日合併号

ついに2001年に突入する次号のファミ通DCは、『PHANTASY STAR ONLINE』を大特集！

ドリームキャストタイトルの最新情報、徹底攻略満載！

ファミ通一族の陰謀もスタート

DCならではのネット情報、海外情報などオリジナル企画



満足確実の1月5・19日合併号は、12月22日(金)発売！　定価550円

ファミ通DC関連のイベント情報

読者サポーターズ トークライブin東京　参加者 募集!!

1月21日(日)午後1時ごろから、東京都内でDCクリエーターなどを招いての本誌読者限定トークショウを行います。

参加方法

応募は、ハガキに、参加したいイベント名・住所・氏名・性別・年齢・電話番号・FAX番号・Eメールアドレス・サポーターズ会員ナンバー（会員の場合）・好きなゲームジャンル・嫌いなゲームジャンル・編集部へのコメントをハガキに明記のうえ応募してください。締切は、1月9日（火）必着です。同日の18時まで、読者サポーターズ専用ホームページ（http://www.f-dc.com/）、電子メール（info@f-dc.com）及び読者用FAX 03・5433・7877でも応募を受け付けております。参加は無料、応募者多数の場合は抽選のうえ、当選した方にのみハガキで御連絡いたします（抽選はサポーターズ会員を優先しております）。会員でない方もドンドン参加してください。イベントの日時場所、内容等は変更される場合があります。ご了承ください。各イベントの詳細や、新規イベントの緊急告知等は上記ホームページで決定次第掲載していきます。皆様の参加をお待ちしています。

編集後記

●親知らずを抜いた。抜くのは麻酔のおかげで痛くなかったが、その後2、3日歯茎から血が止まらないのがつらかった。（池村）

●大学時代からお世話になってる鍼灸の先生のもとへ。いまだに「何年生だっけ？」と聞かれるのは困りものだけど、重度の肩こりが仙豆なみに超回復。ちょっと感動もの。（え）

●携帯ゲーム機で長時間遊んでいると、なんだか頭が痛くなるんです。なぜそうなるのか自分でもよくわからない。携帯ゲームもテレビ画面でプレイしたいなあ（←意味ないじゃん！）（こだまっち）

●『オラタン』、『轟つばさ』、『PSO』……、なんかNTT（とKDDI）に儲けさせてますなぁ、私。（ヒゲ太）

●今年もあと1ヵ月弱。いろんなことがあったなあと思うと同時にとりあえず自分を誉めておこう。（古屋）

●『ピンチランナー』を鑑賞。確かにモー娘。は走っていたが、芝居のほうはやはりまだまだって感じでした。さーてつぎは『さくや妖怪伝』でも見るか。（じつは妖怪好きなおほむら）

●ふぅ、ようやく付録が終わりました。しかしこの内容が付録で手に入るんだから、スゲーお得だと思うよ。イヤ本気で。ムックで1280円くらいで売りたいくらいだ。（ノリック）

●楽しみにしてたRZ-J90が買えなかった。さすが梅宮アンナ。12和音のPCM音源鳴らしまくる予定だったのに。買う気が失せたので、次期モデルまで待とうかな。（田村）

●千石4丁目、宮下公園近くのシリンゴルは、ヘンな楽器の演奏を聞きながらモンゴル料理が食べられます。羊肉の塩茹でとモンゴル風ミルクティーがおいしいですぅ〜。（にっしー）

●先月まではサナギマンだった私、超力招来（要するに日焼けで皮が剥けた）でイナズマンに。いまは静電気バリバリです。誰か助けて！（特撮ヲタネタで申し訳ない）（みのちん）

●激痛に耐え切れず（耐えるな）、ひさびさに歯医者へ。「これはひどいですねぇ」とにこやかに言われ、びびる。そしてサド医師の責め苦（違う）に耐える。歯医者なんて、きらい。（加藤正樹）

●セガの株が凄いことになっている。年に数回見られるかの荒い仕手戦の雰囲気だがどうなることやら。詳しくは129ページを見てね。SIN（オカルト荒沢）

●メアド入力ミスでまったく知らない女性にメールを送ってしまったが、「これも縁だから」とそのままメルトモに。それが縁で、気がつけばボクの友人と結婚することになっていた（笑）。エージ＆アキ、シアワセにな〜！（ムネタツ）

●前号の編集後記で風邪が流行ってるみたいとか、呑気なことを書いていたら、見事にひいちゃいました。今年はひかずにいけそうだとか思ってたのに……、は〜カックン。（いのふえ）

●麻布にある外国人向け巨大スーパーは、ワニやカンガルーの肉など珍しいものがいっぱいで楽しい。（あさごろう）

●都営大江戸線が全線開通したら、もんじゃ。（ちるぞう）

●寒くなると動きたくなくなるけど、年末になるとやらなきゃいけない事がたくさんあってツライ。毎年同じ葛藤。（すけお）

●この号が出るころにはふたり目の子供が産まれてるはず。どんどん親父になっていくけど子供っていいぞ。（コブラ）

●一昨年は創刊、去年はミレニアム・フィーバー、今年は世紀末&病院通い、なんだかすごそうだけど、毎年"紅白"見て過ごす平凡な私。来年もよろしく。（NORIKO）

●三和銀行のインターネットバンキングや、ドリームアイを使った携帯電話の待ち受け画面作成サービス、隠れたIT大国インドでの発売など、ゲーム以外でのドリームキャスト活用法がつぎつぎと発表されている。シャープのザウルスでは『ぷよぷよ』が遊べるようになり、アメリカではモトローラ社の携帯電話にセガのゲームが標準搭載されるという。なんかやたらとアクティブで興味深い。本業（？）のDC用ゲームでも、そろそろステキな発表がありそ〜な予感♪（本誌編集長：相沢浩仁）

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通DC編集部「○○○」係

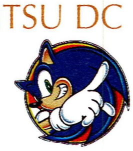
CALENDAR&SCHEDULE

カレンダー＆スケジュール

DECEMBER

8 FRI	ファミ通DC 12月22日号発売
9 SAT	
10 SUN	
11 MON	
12 TUE	エルドラドゲート第2巻
13 WED	
14 THU	ギルティギア ゼクス サンバDEアミーゴVer.2000 ネッパチⅣ@VPACHI〜CR嗚呼!! 花の応援団3〜 ネッパチⅤ@VPACHI〜CRモンスターハウス〜 でじこのまいブラ ドリームキャスト・カラーコントローラ　クリア ビジュアルメモリ　クリア メモリーカード4X
15 FRI	
16 SAT	
17 SUN	
18 MON	
19 TUE	
20 WED	
21 THU	GUNSPIKE サカつく特大号　J.LEAGUEプロサッカークラブを作ろう！ SONIC SHUFFLE 探偵紳士DASH！ デイトナUSA2001 Never7〜the end of infinity〜 幕末浪漫第二幕　月華の剣士　Final edition バスラッシュドリーム〜エコギア パワーワームチャンピオンシップ〜 PHANTASY STAR ONLINE 東京バス案内〜美人バスガイド添乗パック〜 エアフォースデルタ(ドリコレ) NFL2K(ドリコレ) ザ・キング・オブ・ファイターズDREAM MATCH 1999(ドリコレ) スペースチャンネル5(ドリコレ)
22 FRI	ファミ通DC 1月5・19日合併号発売 スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service

STAFF ON FAMITSU DC



発行人　浜村弘一
編集人　松本秀寿
編集長　相沢浩仁
アートディレクター　助川ミツ子
編集委員　北根紀子
編集スタッフ　小林利治／荒沢伸二／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／松井宗達／鈴木規康／田村雅／遠藤栄昭／片井美樹雄／児玉守／古屋陽一／大村和義／池村慎一
制作スタッフ　日花隆／井上圭司／大山朝子
フォトグラフ　St.Atom／前川紀子／長谷川朗／齋藤義典／上原勇
進行　河合昇／藤田昇／山本一正
編集協力　石井ぜんじ／加藤久人／志田英邦／田川ラメ夫／善之字元帥／戸塚伎一／杉林充章／佐々田貴志／寺崎宏之／増田美帆／貴山北代／佐藤大作／籠谷クリストフ／キャサ夫／氏家雅紀／MVP／小池麻里子／伊達平／ちゃっきー／山口康弘／若人／田渕健康／s-dora／沓澤真二／金沢有紀子／伊藤海次／田中和也
制作協力　井澤俊二／落合進／風間新吾／小関敏博／さいとうりか／Kプラスアートワークス（小林博明）／小林えみこ／斉藤かよこ／ジオグラフィカ（木村明咲子）／佐和健治／フリーウェイ（斎藤弘明／須田亜矢子／小牧智弘／森理絵／高橋義孝／芝智之／渡部千里）／山内大助／松島浩一郎／ウィッチプロジェクト／キンダイ
広告営業　増形幸夫／安部寿一／原川朗広／平野修策／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業　酒井朋喜／堂前秀隆
業務部　長友勝明
海外特派員　みちよ・パティロ

17I0122

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03・5433・7868まで。メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。
※誠に勝手ながら、2000年12月28日から2001年1月4日までのあいだは業務をお休み致します。

T1126474120552

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©Enterbrain 2000 雑誌26474-12/22

SEGA Official FAMITSU Dreamcast
22.DECEMBER 2000
ファミ通DC
平成12年12月22日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀彦
発行 株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 TEL03・5736・7111(大代表)
発売 株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03・5433・7850(営業局)
定価550円 本体524円